AMIGA PC ATARI ST AMSTRAD C64 SPECTRUM NINTENDO SEGA + ALTRI...

Anno III n.3
K 26 MARZO 1991
Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

CACCIA AL LADRO!

Indagine interattiva in RISE OF THE DRAGON della Sierra

K NEGLI STATES

CES '91

SENSE 8: Realtà Virtuale portatile

LUCASFILM: Intervista di gruppo

WING COMMANDER 2

ULTIMA VII

CDTV

IL CASO DEL CONDOR GUARDINGO

Glénat ITALIA

EPIC: IL RIVALE DI WING COMMANDER

TEAM SUZUKI • WRATH OF THE DEMON • HARD DRIVIN' 2 • OBITUS • NIGHTSHIFT • M.U.D.S. • HORROR ZOMBIE • PRO TENNIS TOUR 2 • STAR CONTROL • LORDS OF THE RING

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IL VIDEO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

LYNX

IN VENDITA ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Rivolo** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza (Mi) • **Bonsaglio** Via Medici Seregno (Mi) • **Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano (Va) • **Vanoni** Via Stazione 18 Mornago (Va) • **Vergani** Via Manzoni 9 Gallarate (Va) • **Longatelli** Via Balicco 11 Lecco (Co) • **Milac** Via Lodigiana 1 Senna L. (Mi) • **Cerri** Via Perosi 10 S. Angelo L. (Mi) • **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema (Cr) • **Vigasio** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Tintori e C.** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine** Via Carducci Città Merc. Bergamo • **Caldara** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano (Bs) • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello (Bg) • **Metal Mark** Via Adua 45 Orzinuovi (Bs) • **Cicogna** Via Uccelli 2/A Suzzara (Mn) • **Tenedini Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Grazzini** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro C. "L'Agora" Cassano D. (Mi)

PIEMONTE - **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Play Game Shop** Via C. Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via N. Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Fantasilandia** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Paradiso dei bambini** Via A. Doria 8 Torino • **Girotondo** Via S. Marino 52B Torino • **Hobby Market** Via Po 2C Chivasso (To) • **Plasticasa Feira** C.so Torino 132 Rivarolo C. (To) • **Centro C. Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po (Al) • **Italsapo** Via Per Borgomanero Comignago (No) • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bona Distribuzione** Via Principi di Piem. 4 Bra (Cn) • **Bondi Giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo • **Sereno Galantino** P.zza 1 Maggio 1 Biella (Vc) • **Bollati** P.zza Cavour 38/40 Cuneo

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli** Via C. Reia 7/9 Bolzaneto (Ge) • **La Befana** Via Assarotti 2 Genova • **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco Educ.** Via S. Zita Genova • **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI - **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania** Via C. Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di S. (Pd) • **Zanon** Via Bezzecca 3 Legnago (Vr) • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di S. (Ve) • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Leonetti** Via Mantovana 2 Verona • **Ma.Be.** Via Messidaglia 130 Villafranca (Vr) • **Casa del Bambino** Via Ca' Nova Zampieri S. Giovanni L. (Vr) • **Camonico** Via F. Negrini 20 Bassano del G. (Vi) • **Il Nido** Via Capitelvecchio 40 Bassano del G. (Vi) • **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del G. (Vi) • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del G. (Vi) • **Cave Ari** Via Copernico 19 Malo (Vi) • **Casarotto** Via SS. Trinità 35 Schio (Vi) • **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza • **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza • **Il Paese dei Balocchi** Via V. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina B. (BL) • **Al Gioca Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **Sartorello** Via Duca d'Aosta 2 Caorle (VE) • **Sme** Via Torino 101 Mestre (VE) • **Sme** Via Conegliano 57 Susegana (TV) • **Sme** Via Udine 28 Zoppola (PN) • **Sartorello** Via Venezia Portogruaro (VE)

EMILIA-ROMAGNA - **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore** V.le dello Sport 50 Modena • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Cabrini** Via Gramsci 58 Sorbolo (PR) • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Argnani** P.zza Libertà 5/A Faenza (RA)

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via del Romito 10/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **Casa dello Sconto** Via V. Veneto 115 Arezzo • **Casa dello Sconto** Via Cammeo Pisa • **Calice** Via Pasano Agliana (PT) • **Etruria** V.le dello Sportello 13 Siena • **Centro Elet. Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla (MS) • **Cipolla** Via V. Veneto 26 Lucca

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Passi Hi-Fi** Via Nunzi 72/74 Fermo (AP) • **Stefano** Via S. Caterina da S. Vasto (CH) • **Cifoni** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Stefanoni** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino (MC) • **Passeri** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chioccia** V.le Manzoni 277 Roma • **Ciuff-Ciuff** Via Etruria 4/8 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi** P.zza F. Carli 4 Roma • **Tognacchi** Via Di Fazio 30 Rieti • **F.lli Pier Mattei** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30 Roma • **Morganti** V.le Europa 72 Roma • **Becchi** Via Boccea 245 Roma • **Federici e Mondini** Via Torrevecchia 100 Roma • **Cimini** Via Prenestina 421/421A Roma • **Centro Commerciale Cinecittà 2** Roma

CAMPANIA - **Odorino** L.go Lala 22/AB Napoli • **Sactaniello** Via Santanna dei L. 45 Napoli • **HPE Informatica** Via N. Bixio 46 B Napoli • **Video Sud** Via P. della Valle 16 Napoli • **MFC Quaglia** C.te S. Marco 6 Napoli • **Shashin c/o Euromercato Campania** Strad Com. S. Salvatore Casoria (NA) • **Nuova Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici (NA) • **Tema** Via Vittorie 153 S. Giorgio a Cr. (NA) • **Office System** Via Roma 35 Mercato S.S. (SA) • **Remy Color** Via Matteotti 21 Airola (BN)

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari** r.v.f. C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 C.D.E. Bari • **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta (BA) • **Pan Cal** Via Vittorio 58 Barletta (BA) • **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano (BA) • **Akati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **ECI Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di P. (BA) • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo (BA) • **Tecnobit** Via Pistoia 60/D Taranto

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicattì (AG)

SARDEGNA - **CEN** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **Videogame** Via dei Mille 15/17 Sassari • **Ercodi** Via E. Campanelli 15 Oristano

Ed inoltre presso tutti i punti vendita "Coera"

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.

Confezione LYNX 2:
- *Collezione 4 giochi CALIFORNIA GAMES*
- *Alimentatore 220 V*
- *Cavo comlynx per interlacciamento di più macchine*

L. 199.000+IVA

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 0
Per informazioni: LINEA DIRETTA 02/6186462

http://speccy.altervista.org/

26

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo BerettaGianfranco Brambati, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Renato Carena, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Giampaolo Moraschi, Paolo Paglianti, Corrado Parascandalo, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO

L'illustrazione di copertina è di Maria Montesano

recensioni

Team Suzuki della Gremlin è uno dei K-Giochi di questo numero.

Il team di *Epic* - la Digital Image Design, guidata da Martin Kenwright, presenta il suo ultima progetto. Leggete l'incredibile sfida del fin troppo sicuro di sé Kenwright: "Scrivete una routine più veloce della mia e vincete 1000 sterline".

CD: *The Case of the Cautious Condor*. I particolari e altre immagini a pagina 17.

SU COMPUTER *pagine 38-60*

SU CONSOLE *pagine 62-67*

SU CD *pagina 17*

Avete visto la qualità da cartone animato in copertina e qui a fianco? Ora leggete tutti i particolari su *the Case of the Cautious Condor.*

GUERRA? NO GRAZIE!

L'articolo "Guerra sul monitor" potrà sembrare fuori luogo in una rivista di videogiochi, ma come restare insensibili a una tragedia che, da qualunque parte la si guardi, significa innanzitutto lutto e dolore per coloro che la combattono e per le loro famiglie. Le parole vita e morte hanno un sapore strano per noi videogiocatori, abituati a morire e a rinascere più e più volte nel corso di battaglie all'ultimo sangue contro nemici di ogni tipo.

Giù nel Golfo, invece, si fa sul serio e, conoscendo la potenza distruttiva di un Sidewinder per averlo lanciato innumerevoli volte contro bersagli di pixel, abbiamo perso la voglia di giocare a *F15 Strike Eagle* o *Falcon*. In questo momento ci sembrerebbe un divertimento quantomeno macabro e ci siamo chiesti cosa ne pensassero i nostri lettori. Le risposte le trovate a pag. 23.

La Bullfrog rivela i suoi piani futuri. Andate a pag. 33 per sapere tutto su *Populous 2* e sui data-disk di Powermonger. E inoltre, quanto può resistere un pescolino rosso in una vasca di piranha?

Nessuno ha scampo quando incontra l'investigatore Blade Hunter

La Sierra-on-Line, famosa per la serie *Quest* e per la saga di *Leisure Suit Larry* si è avventurata in un nuovo genere con *Rise of the Dragon*, un fumetto interattivo a puntatore di mouse pieno di mistero, assassini e suspense. Trovate la recensione sull'avventura di Blade a pag.38

SOGNANDO CALIFORNIA

Un mese di contrasti. Il nostro inviato Steve Cooke ha affrontato il sole della West Coast, sfidato la finta e luccicante Las Vegas per tornare con un esauriente reportage sul Consumer Electronic Show 1991. Tra le novità: uno dei primi prodotti per CDTV, una tastiera musicale per Nintendo, il nuovo Lynx e le ultimissime sui nuovi progetti della Lucasfilm e dell'Electronic Arts. Altre novità arrivano dall'Inghilterra, dove la Digital Image Design sta preparandosi a lanciare una simulazione spaziale che gira a 400 poligoni al secondo. Qui in Italia, intanto, la redazione si concentra sul software in arrivo: *Rise of the Dragon, Team Suzuki, Hard Drivin' 2, M.U.D.S.* e *Pro Tennis Tour 2* e altri ancora si sottopongono alla Prova su Schermo. Buona lettura.

OOPS!

Per uno spiacevole errore, l'articolo sulla Sense 8 "strillato" in copertina non appare tra le pagine di questo numero. Per ragioni tecniche la copertina viene chiusa in anticipo e al momento di andare in stampa l'articolo non era ancora arrivato dal nostro corrispondente. La scelta, a questo punto, era tra rifare la copertina, ritardando l'uscita di 3/4 giorni, oppure scusarci per il disguido. Abbiamo preferito questa seconda ipotesi. Scusateci ancora e arrivederci al prossimo numero con l'articolo sulla Sense 8, ovviamente.

Un bel campo verde per li nuovo gioco della Rainbow Arts. *M.U.D.S* è la continuazione più completa di *Grand Monster Slam*. Per saperne di più di questo football americano medioevale andate a pag 47

sommario

SPECIALE "K NEGLI STATES"

REGOLARI

MARZO 1991

Suggestivo ...

Swords & Galleons

... ti attende nell'Arcipelago dei Coralli Rossi,

.... con il suo popolo di navigatori, pescatori e commercianti.
Un popolo una volta felice, prima che arrivasse Varisco, un avventuriero senza scrupoli che saccheggiò e sottomesse tutte quelle terre, imprigionando e torturando quelli che cercarono di opporsi.

Il tuo compito : conquistare l'isola del Teschio dove un incantesimo tiene prigioniera la tua regina.

Un vero capolavoro di strategia ed azione con grafiche molto dettagliate e suggestive.

Con Swords & Galleons puoi esplorare porti, commerciare cibo e armi, assumere o licenziare equipaggi, trasportare passeggeri, cercare tesori e assaltare vascelli nemici.

"Un gioco che riesce sapientemente a legare elementi di strategia, avventura e arcade ..... Sicuramente un buon gioco che vi terrà occupati parecchio tempo." 'K' gennaio 91.

Ora disponibile per Amiga.

Dutch and Dutch

pirati in vista

fuori i cannoni

all'arembaggio

il commercio

La confezione contiene : 3 dischi, programma e manuale in italiano ed una mappa dettagliata

http://speccy.altervista.org/

Che la Forza sia con voi

La Lucasfilm Games e la JVC Musical Industries stanno lavorando insieme a nuovo gioco per il NES (Nintendo Entertainment System) basato sul famoso film *Guerre Stellari*.

"*Star Wars* per il NES offrirà ai giocatori le più irresistibili sequenze 3D in prima persona di combattimento e volo spaziali," assicurano alla Lucasfilm Games, che fa parte della grande compagnia cinematografica che ha creato il film.

Nel gioco di prossima uscita, i giocatori potranno controllare personaggi di *Guerre Stellari* come Luke Skywalker, Han Solo, la principessa Leia, Obi-Wan Kenobi, C-3PO e R2-D2. Ogni personaggio possiede una propria forza e una propria debolezza, così i giocatori dovranno capire quale sia quello da utilizzare nelle diverse situazioni.

Come nel film, *Star Wars* comincia nel deserto di Tatooine. Luke sul suo Landspeeder, deve schivare massi, sparare ai Jawas ed evitare serpenti per trovare Obi-Wan Kenobi, che gli darà la spada laser e gli spiegherà i segreti della Forza. Le disavventure di Luke lo porteranno alla città di Mos Eisley, dove dovrà fuggire dai soldati dell'Impero e incontrerà Han Solo, pilota del Millennium Falcon. Insieme dovranno poi liberare la principessa Leia dalle grinfie di Darth Vader, che la tiene prigioniera sulla Death Star. Una volta fuggiti, i giocatori dovranno condurre il caccia X-Wing attraverso le difese della Death Star per poter lanciare il missile che distruggerà i sogni di conquista dell'Impero.

Il gioco è diviso in quattro sezioni a scorrimento a volte orizzontale e a volte verticale. Le sezioni verticali consistono nella guida dei veicoli, tra cui l'esplorazione del deserto di Tatooine a bordo del Landspeeder e dell'esterno della Death Star a bordo dell'X-Wing. Quelle a scorrimento orizzontale includono l'esplorazione dello spazio porto di Mos Eisley e del labirinto di corridoi all'interno della Death Star. Delle password permetteranno ai giocatori di ricominciare il gioco dove l'avevano lasciato.

"La JVC Musical Industries e la Lucasfilm Games formano una squadra imbattibile," dice Satoshi Honda, General Manager della Victor Musical Industries. "Le nostre creatività, capacità di programmazione ed esperienza combinate insieme faranno di *Star Wars* uno dei più importanti giochi per il NES del 1991." La Lucasfilm Games seguirà il design e il marketing di *Star Wars*, mentre la JVC Musical Industries curerà la vendita e la distribuzione. *Star Wars* per NES sarà pubblicato tra breve, mentre si sta prendendo in considerazione l'eventualità di conversioni per Super Famicom e PC.

Arriva la Cyber Car

Dopo un anno di attesa la Digimail ha finalmente annunciato la realizzazione definitiva dello "Spectrum Emulator" per Amiga. L'emulatore è costituito da software e da un'interfaccia hardware che permette di caricare il 99% dei programmi per Spectrum su Amiga. Il prodotto, che è stato realizzato in Italia, è compatibile con Amiga 500, 2000 e 3000. Per ulteriori informazioni telefonare alla Digimail: 426559 oppure 427621 (prefisso 02).

Dite pure addio ai problemi di parcheggio, ai ladri e al rischio di perdervi nelle grandi città. La Mercedes Benz fa diventare la guida un divertimento.

La Mercedes-Benz, lafamosa casa automobilistica tedesca, ha presentato la "macchina del futuro" al Motor Show di Detroit di gennaio. Tutto nella macchina è completamente nuovo. Il conducente si siede al centro del veicolo rendendo comoda sia la guida a sinistra che quella a destra (all'inglese per intenderci). Due telecamere gemelle e un monitor permettono un'eccellente visione posteriore e un sistema radar avverte del cambio di corsia delle altre vetture e di altri possibili rischi. Sul parabrezza la F100 ha un display HUD, come quello degli aeroplani, che rimpiazza il cruscotto, e nel quale vengono visualizzate le informazioni in modo prioristico. LA F100 può funzionare a benzina, elettricità o idrogeno: quest'ultimo modo permette di evitare problemi come l'aumento del costo del petrolio e l'inquinamento dovuto all'emissione di monossido di carbonio.

La F100 è il risultato della ricerca della Mercedes-Benz AG e della Daimler Benz, ma al momento non ci sono piani per la messa in produzione.

Dimenticatevi della Porsche che avete in garage, questa è la macchina da guidare sull'*autobahn*!

Presto i giochi parleranno tra loro

La Bullfrog, il team di *Populous* e *Powermonger*, ci ha parlato di un progetto davvero interessante che permetta ai giochi del prossimo futuro di scambiarsi dati e "parlare" tra loro. Se qualche altro programmatore di software fosse d'accordo con la loro rivoluzionaria idea, i giocatori potranno salvare i personaggi di un gioco, caricarli in un altro e continuare a giocare in un ambiente totalmente nuovo. Si potrebbe volare con il caccia di *Xenon III* sopra le terre di *Populous II*!

"Quello che speriamo di fare, e non è ancora ufficiale, sarebbe trasferire informazioni tra i nostri giochi e altri come *Sim City* della Maxis," dice Peter Molyneux, il boss della Bullfrog. "Così un gioco salvato da *Sim City 2*, potrebbe essere caricato su *Populous II* per giocare sullo stesso mondo di *Sim City 2*." Molyneux aggiunge, "ovviamente non lo si può fare con tutti i giochi".

La Bullfrog vorrebbe che tutte le simulazioni del futuro fossero data-compatibili. "Tutto ciò implica che alcuni programmatori si mettano insieme e parlino di quello che stanno facendo," spiega ancora Molyneux. "Noi ci siamo già incontrati con alcune persone dicendoci 'OK, facciamolo'. Tutti pensano che sia un'ottima idea ma i dettagli sono ancora da definire. Non so ancora come poter risolvere i problemi di copyright. Su questo argomento le cose si fanno un po complicate. Ci sono buone possibilità che *Populous 2* diventi data-compatibile con altri giochi. Sicuramente si potranno prendere degli aspetti da *Powermonger* e *Populous* e inserirli in *Populous 2*."

A noi di K sembra un'idea niente male, voi cosa ne pensate?

Il vostro primo paziente sul tavolo operatorio, adesso comincia il bello, passami il bisturi.

Il paziente è un drogato o ha avuto un infarto? Sta a voi dirlo.

La Commodore ha lanciato un kit che permette di comporre brani musicali con Amiga 500. Il pacchetto è costituito da software e hardware (una tastiera maplificata). Il kit ,che si chiama FunLab, permettere di scrivere musica su computer e poi farla eseguire dalla tastiera, e, con una stampante sarà poi possibile avere la partitura senza doverla ritrascrivere su pentagramma. Il FunLab è in vendita in due versioni: il FunLab junior, per più giovani e i meno esperti; e il FunLab music system, per i più esigenti.

Papà, voglio fare il neurochirurgo!

Nel primo *Life & Death* della Software Toolworks, i giocatori assumevano il ruolo di dottori specialisti in appendectomia ed operazioni all'aorta. In *Life & Death 2*, i giocatori entrano nell'ala neurologica dell'ospedale della Toolworks e si occupano delle malattie al cervello!

I vostri pazienti hanno un aneurisma, un tumore al cervello o una semplice allergia? Raggi X, TAC, Risonanza Metrica Nucleare... come dottore dell'ospedale avete a disposizione le più moderne tecnologie per aiutarvi nella diagnosi. Alla fine sarà comunque la vostra abilità col bisturi a determinare se il paziente andrà incontro al recupero... o all'obitorio!

Life & Death II: The Brain supporta la scheda grafica VGA a 256 colori e dispone di semplici effetti sonori quali le maschere respiratorie, i beep delle apparecchiature e il rumore del trapano. Non mancano, naturalmente, i dettagli sanguinolenti.
Il gioco attualmente è disponibile solo per PC. La Mindscape sta attualmente lavorando alla conversione per Amiga e ST, e sta valutando una versione per CDTV.

Mario va al cinema

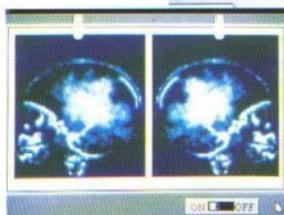
Danny De Vito, il poliedrico attore, interprete di *Gemelli* e *All'inseguimento della pietra verde*, solo per nominarne alcuni, sarà il protagonista di *The Super Mario Bros*, il primo film con attori basato su un personaggio dei videogiochi.

La serie dei videogiochi di *Super Mario Bros* della Nintendo, che ha venduto più di 32 milioni di copie negli Stati Uniti da cinque anni a questa parte, ha fatto di Mario uno dei personaggi più popolari in America. È persino più popolare di Topolino! DeVito avrà la parte di Mario nel film le cui riprese cominceranno a metà del 1991. L'uscita nelle sale cinematografiche americane è prevista per l'estate del 1992.

Il film si rivolgerà sia ai bambini che agli adulti, *The Super Mario Bros* sarà scritto da Barry Morrow, autore di *The Rain Man*. Si sa anche che Dustin >Hoffman possiede i diritti del personaggio di Mario. Il solo film che si ispirava ai videogiochi in precedenza è stato *Tron* della Walt Disney.

"Ci sentiamo privilegiati nel poter portare personaggi tanto amati, come Mario e Luigi, sul grande schermo," dicono alla LightMotive, la società di Los Angeles che curerà la produzione del film. "Siamo pronti a dar inizio alla lavorazione, accettando la sfida di creare una storia che li porti in vita pur rispettando il vero spirito del loro mondo."

Negli ultimi 12 mesi, il ricavato lordo delle vendite di *Super Mario Bros III* è stato di 427.334.000 dollari, ricavato che, se fosse stato un film invece di un gioco, si sarebbe piazzato secondo dietro a *ET*, il film che ha guadagnato di più nella storia della cinematografia mondiale.

A me gli occhi! Ma la magia non serve in neurochirurgia.

I raggi X evidenziano i danni al cervello.

È strano come la neurochirurgia faccia venir voglia di pizza.

Il Gameboy fa sul serio

Un gioco come *Super Mario Land* è difficile da imitare, così la GameTek di Miami Beach in Florida ha creato *InfoGenius*, la prima linea di software informativo disegnata specificatamente per il Gameboy.

Cinque prodotti, sotto il nome di *InfoGenius*, sono stati introdotti sul mercato tramite licenza con le migliori fonti didattiche inclusi i traduttori Berlitz e la guida turistica Frommer.

L'*Infogenius Spell Checker & Calculator* permette agli utilizzatori di correggere gli errori di ortografia (inglese) di oltre 70.000 delle parole che vengono sbagliate più facilmente dai ragazzi americani. Si introduce la parola tramite una tastiera su schermo, e vengono mostrate la corretta pronuncia della parola e una lista di altri vocaboli foneticamente o alfabeticamente simili. È possibile inoltre elaborare alcune funzioni matematiche.

Sia il traduttore inglese/spagnolo che quello inglese/francese (niente italiano per ora) sono suddivisi in alcune categorie utili per chi viaggia, come ristoranti, hotel e negozi. Per accedere a qualsiasi delle 12.500 parole in inglese, francese o spagnolo si utilizza una tastiera su schermo. Le frasi sono separate in categorie specifiche che permettono di avere una lista di più di 300 frasi collegate tra loro. È previsto anche un convertitore metrico.

La *InfoGenius Travel Guide* fornisce informazioni su hotel, ristoranti, luoghi da visitare, sport e locali notturni in America. Include inoltre numeri telefonici per situazioni d'emergenza.Descrizioni accurate e consigli utili sono previsti per ogni zona e città. Ai dati si può accedere ricercandoli sotto la voce prezzo e località o entrambi. È possibile comporre automaticamente tutti i numeri telefonici presenti nel database sia in rete che in teleselezione.

I prodotti *Infogenius* saranno disponibili sul mercato americano in settembre, al prezzo di 39.99 dollari l'uno. La GameTek sviluppa software anche per il NES e per i coin-op Nintendo. L'azienda, i cui giochi sono non violenti e orientati verso le famiglie, produce una linea di giochi per bambini, di argomento sportivo e di adattamento di popolari giochi in scatola americani e di trasmissioni televisive di successo.

DCC... ha le dimensioni di un'audiocassetta e la qualità di un Compact Disc.

La Philips lancia un nuovo sistema audio

Digital Compact Cassette (DCC) è un nuovo sistema audio sviluppato dalla Philips e dalla Matsushita in grado di registrare e riprodurre audio di qualità digitale su cassette di nuovo tipo che sono comunque compatibili con le normali audiocassette.

La gamma di prodotti DCC per registratori da casa, portatili e da auto sarà lanciata nel 1992. Parallelamente verranno messe in commercio le nuove Digital Compact Cassette pre-registrate. Le nuove cassette sono simili in dimensioni a quelle esistenti ma hanno un design ultramoderno. Tra gli altri vantaggi delle DCC ci sono un'opzione di ricerca automatica e una funzione standard di autoreverse. Le DCC hanno una durata di 90 minuti.

"Proprio come è avvenuto per il Compact Disc, ci attendiamo che lo standard DCC diventi il nuovo standard mondiale", dice Wim Wielens, Direttore generale della Philips Audio.

La Philips venderà licenze di produzione a tutte le società di apparecchiature audio e case discografiche interessate. La Tandy è la prima licenziataria del sistema DCC. Il sistema rivale, Digital Audio Tape (DAT), sviluppato dalla Sony, offre una durata maggiore di quella delle DCC ma non è compatibile con i registratori analogici. I registratori DAT sono già in vendita in Giappone da più di un anno. Secondo la Philips "la DCC è un sistema di registrazione completamente nuovo in grado di soddisfare le esigenze musicali di domani, pur sfruttando al massimo l'uso della tecnologia odierna. Le Digital Compact Cassette non sono solo più attraenti e resistenti delle vecchie Compact Cassette; sono il salto definitivo verso la massima qualità audio nel campo delle audiocassette".

Missioni extra per *Corporation*

La Core Design ha pubblicato un disco (per Amiga e ST) di missioni supplementari per la sua vendutissima avventura/GdR di fantascienza.

Il *Corporation Mission Disk* è in effetti un gioco completamente nuovo con altri 16 livelli di corridoi infestati di robot da conquistare. Contiene anche molta grafica creata appositamente. Purtroppo, i giocatori non potranno "importare" dal gioco originale i personaggi già costruiti. La Core Design afferma che il *Mission Disk* è più difficile dell'originale e contiene più premi e oggetti da raccogliere.

La casa inglese sta attualmente lavorando alla versione PC di *Corporation* (prevista per la primavera) e a *Corporation II*, un "seguito completamente rifatto e con molte innovazioni che sarà ambientato nello spazio". Questo seguito verrà pubblicato a settembre.

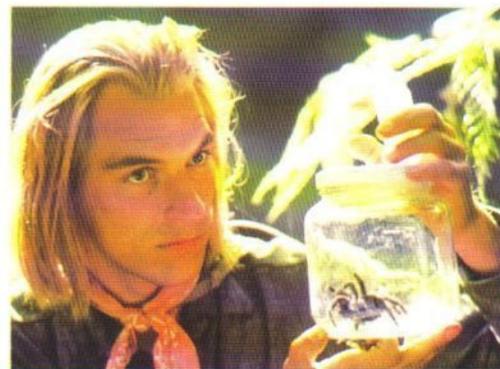
Il *Corporation Mission Disk* incorpora grafica extra, un nuovo cattivissimo robot, piante e mobili.

Ragni? no grazie!

Arachnophobia, l'ultimo thriller della Amblin' Entertainment di Steven Spielberg, presto verrà trasformato in un gioco per computer della Entertainment International.

Il film è ambientato in Canaima, California - il luogo ideale per il dottor Ross Jennings e sua moglie Molly per tirar su i loro figli. Lontano dai pericoli e dal traffico della metropoli, questa pittoresca comunità annidata tra verdi e declinanti colline e le rocciose scogliere dell'Oceano Pacifico offre aria pulita e vicini amichevoli. Nei giorni subito dopo l'arrivo della famiglia Jennings diversi cittadini di Canaima muoiono in seguito a strane circostanze. Ross Jennings comincia a investigare le morti misteriose e chiede aiuto a due esperti: il Dottor James Atherton, un entomologo di fama mondiale, e Delbert McClintock, un esperto disinfestatore. Ma quando finalmente riescono a convincere gli sconvolti residenti di Canaima, la tranquilla cittadina è ormai preda del caos.

"Il gioco è fedele allo scenario del film", dice la Entertainment International. "Venite assunti per liberare la città dai ragni. Dopo aver ripulito la vostra casa, dovete trovare il nido e distruggerlo. Per distruggere i ragni potete usare insetticida polverizzato, bombe fumiganti o un lanciafiamme. I livelli rappresentano parti diverse della casa - il tetto, la cantina e via dicendo. In ogni livello verrete attaccati dai ragni, i quali non reagiscono nello stesso modo alla vostra presenza - alcuni vi salteranno addosso, altri vi morderanno le caviglie o cercheranno di accecarvi. C'è anche un ragno codardo che fuggirà quando vi avvicinate."

Arachnophobia verrà realizzato per PC, Amiga e C64 dall'americana Incredible Technologies. La Titus francese produrrà la versione ST. Il film è attualmente in circolazione, mentre il gioco sarà pronto fra poco meno di due mesi.

Arachnophobia © 1990 Amblin Entertainment, Inc 2 Hollywood Pictures Company

Paperi e papere

Il gioco comincia nell'ufficio di Paperone a Paperopoli. Da qui si può scegliere di giocare in borsa o quale sarà il prossimo luogo da esplorare.

Emy appare come "ospite speciale" nella sequenza della safari fotografico. Bisogna fotografare alcune bestie esotiche e poi vendere le foto al Museo di Paperopoli.

Nella giungla dovrete aprirvi la strada tra paludi infestate di serpenti e nuotare in mezzo agli ippopotami.

Che bello fare il bagno nel forziere di Paperone.

La risposta della Walt Disney alle tartarughe si chiama *Ducktales*, un film a cartoni animati che uscirà prossimamente sugli schermi italiani insieme a un computer gioco realizzato dalla Disney Software, dalla Titus e dalla Entertainment International. *Ducktales* era in origine una serie televisiva a cartoni animati con i personaggi della famiglia di paperi di Paperopoli.

Il gioco *Ducktales - Quest for Gold* è basato su un episodio della serie televisiva in cui Paperone e Flintheart Glomgold lottano per

In Inghilterra, Nicholas Whiteley, soprannominato "Mad Hacker", è finito in prigione a causa della sua passione per i computer. L'anno scorso Whiteley, che ha solo 21 anni, era riuscito ad entrare nel sistema centrale del computer di un'università distrug-gendo molti mega byte di dati. La corte lo ha condannato a un anno di galera. Fortunatamente per lui comunque, per ora è in libertà vigilata.

Novità Lynx

In casa Atari si è pensato di dare ulteriore impulso alla propria console portatile a colori: il Lynx.

Seguendo l'esempio delle altre filiali Atari di tutto il mondo (vedi articolo sul C ES), l'Atari Italia ha portato il prezzo del Lynx a 199.000 lire (fornito però senza gioco e alimentatore incluso) e ha aggiunto al catalogo della console portatile sia nuovi titoli che un certo numero di accessori.

I nuovi giochi già disponibili per il Lynx sono: *Zarlor, Rygar, Paperboy, Shangai* e *Road Blaster*.

Mentre gli accessori che permetteranno ai possessori del Lynx di essere più comodi consistono in una borsa (L. 29.500); una "fondina" (L. 24.900), per quelli *on the move*; un paraluce, per evitare i riflessi del sole o della luce in genere (L. 9.900) e un adattatore per alimentare la console anche con l'accendisigari della macchina (L. 29.5000). Tutti i prezzi sono da intendersi esclusi di IVA.

Sembra, insomma, che il Lynx stia per vivere una nuova era, e anche da noi in Italia, è cominciata la sfida tra la console dell'Atari e il Game boy della Nintendo.

Launchpad McQuack è il pilota personale di Paperone, vincitore del trofeo Oca Bollita per il "pilota che ha usato più volte il paracadute".

Ecco qui la banda al completo...Paperone, Launchpad McQuack, Qui, Quo, Qua e Emy. Non è certo il momento per dire che vi piace l'anatra all'arancia

Sembra che abbiate perso la sfida, forse avreste dovuto comprare le azioni della rivista *Dime*.

guadagnare in 30 giorni più denaro possibile e apparire così sulla copertina di *Dime* come Papero dell'Anno.

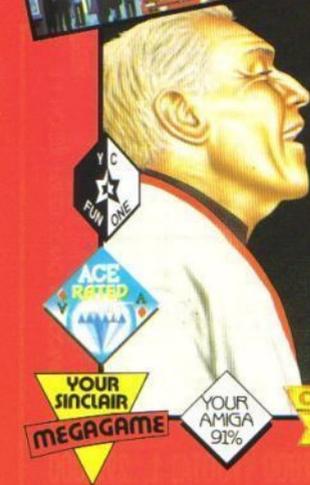
Descritto dalla Disney come "un'avventura dinamica piena d'azione e sfida", questa divertente avventura è divisa in sei diversi giochi zeppi di grafica coloratissima e sintesi vocali.

I giocatori devono aiutare Paperone e i suoi amici a vincere la sfida viaggiando da un angolo all'altro del mondo per raccogliere tesori e investire in borsa. Alla fine della sfida, il giocatore ritorna all'isola di Macaroon per pesare il proprio denaro e confrontarlo con quello di Flintheart Glomgold. Colui che avrà messo insieme più soldi conquisterà fama e onori.

Ducktales - Quest for Gold è indirizzato ai giocatori al di sotto dei 12 anni ed è stato programmato per Amiga, PC e cartuccia C64 dalla Incredible Technologies. La Titus ha realizzato la versione ST, mentre per le versioni per Spectrum e Amstrad non è ancora stato deciso niente.

Usate la corda col gancio per salire fino ai cornicioni più alti nel sottogioco di arrampicamento.

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

CBM 64, Spectrum, Amstrad CPC L.19.000 cassetta, L.25.000 disk
Amiga, Atari ST L.29.000
IBM PC L.39.000

Con World Championship Boxing Manager, puoi utilizzare fino a 5 pugili. Devi usare tutta la tua capacità manageriale contro l'intelligenza artificiale del computer, il quale controlla 17 manager che a loro volta hanno sotto controllo 100 pugili.

Attenzione: le aspirazioni dei tuoi pugili sono molto alte, dovrai utilizzare le tue capacità di negoziatore per procurare incontri con pugili classificati, e quindi incrementare la classifica mondiale dei tuoi combattenti e metterli sulla strada per diventare campioni del mondo.

Pericoloso, nuovo e ben presentato. Mandane una copia a Tyson: imparerà 2 o 3 cosette!!! *Your Commodore. Valutazione 90%*

Ci sono molte cose che potrei dire al riguardo. Potrei spiegare tutti i misteri del gioco. Ma scoprire tutte le piccole complessità in esso fa parte del divertimento. Un prodotto incredibile!!! *Commodore user Amiga. Valutazione 90%*

Non c'è molto altro da dire, se non che questo è uno dei migliori giochi di strategia. Se finora hai pensato che i giochi di sport manageriale non fanno per te, ripensaci!!! *Ace. Valutazione 955*

Non vi sono mosse irreali. Niente risposte stupide o attacchi impossibili. Tutto è ben costruito e mostrato. *Your Sinclair. Valutazione 91%*

W.C.B.M. ti porta attraverso colpi bassi, alti, occhi pesti... Se ti piacciono i giochi manageriali te ne innamorerai. *Your Amiga. Valutazione 91%*

http://speccy.altervista.org/

La Millennium ...e altre novità

MOONSHINE RACER

Ne abbiamo già parlato (K 22), ma questa volta il gioco è quasi ultimato e sta per uscire sul mercato. *Moonshine Racer*, realizzato dagli stessi programmatori di *Chase HQ*, ci vedrà nei panni di contrabbandieri intenti nel trasportare whiskey da uno stato all'altro evitando il bieco sceriffo che cerca di fermare il nostro traffico illegale. Per Amiga,ST e PC.

TENTACLE

Sette livelli con grafica mozzafiato, e un nuovo sistema di controllo fanno di questo spara e fuggi, che dovrebbe essere in distribuzione per maggio, una delle punte di diamante della Millennium per quest'anno. Programmato dagli autori di *Beast* versione ST, il gioco prevede tre livelli di scrolling parallattico e grandi sprite ben disegnati. Per Amiga, ST e PC.

STORMBALL

Prendete due gladiatori del futuro, dategli una palla metallica, metteteli in una arena e farcite il tutto con un buon numero di spettatori: avrete ottenuto *Stormball*. Il gioco sfrutta una fluida grafica 3D, e prevede 8 campi di gioco, o meglio, arene diverse e 11 avversari ognuno con caratteristiche proprie. Naturalmente è possibile giocare anche con un "amico", e in questo caso lo schermo si divide offrendo la visuale da dietro le spalle ad entrambi i giocatori. Dai programmatori di *Resolution 101* per Amiga, ST e PC.

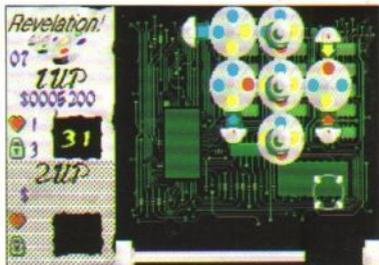
ROBIN HOOD

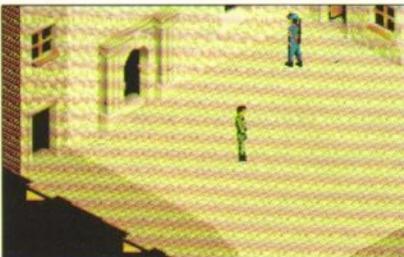
Un'avventura di dimensioni enormi in prospettiva isometrica in 3D simile a *Populous*. Nei panni di Robin Hood (e non solo) dobbiamo riconquistare il castello di Nottingham, sottratto al fuorilegge più famoso della foresta di Sherwood dal malvagio sceriffo. Il gioco, che avrebbe dovuto essere ambientato nel Far West col titolo di *Outlands* (K 22), permette di interpretare fino a quaranta personaggi, ognuno con le proprie caratteristiche, ciascuno dei quali è in grado di risolvere diversi aspetti dell'avventura. Il prodotto sarà pronto a luglio, ma la Millennium dovrebbe ritardarne l'uscita a settembre. Per Amiga, ST e PC.

DRAGON FIGHT

Un mondo magico, un drago e una miriade di nemici. Presto sarà pronto il nuovo gioco della SC: *Dragon Fight*. Ci si dovrà aggirare per quattro mondi diversi a cavallo di un drago cercando di distruggere tutti gli abitanti malvagi che vi abitano e, ovviamente, evitando i loro colpi. Il gioco, che è stato presentato con successo al CES di Las Vegas sarà disponibile per Amiga.

REVELATION

Diventare scassinatori professionisti può non essere quello che i nostri parenti si aspettano da noi, ma con *Revelation* la cosa si fa davvero divertente. *Revelation* della Krisalis ci mette di fronte a delle combinazioni di colori che dobbiamo far combaciare per aprire la cassaforte ed accedere ai suoi tesori. Naturalmente in un dato periodo di tempo, altrimenti si rischia di essere scoperti. Per Amiga e PC.

ESCAPE FROM COLDITZ

Come nei vecchi film di guerra, in questo gioco della Digital Magic Software per Amiga quattro prigionieri alleati devono fuggire dalla loro prigione. Non si tratta del solito campo di prigionia, bensì di un castello sul Reno. Di volta in volta, il giocatore può scegliere quale prigioniero controllare (americano, francese, inglese o polacco). Ognuno ha un area ben delimitata in cui muoversi, ma può raggiungere altre stanze forzando porte, o eludendo la sorveglianza delle guardie. A presto la recensione.

Tipi strani: questo anonimo personaggio può essere semplicemente un normalissimo cittadino americano.

L'SNK ha fatto andare in visibilio gli sviluppatori di software americani. Praticamente ogni programmatore che abbiamo incontrato voleva realizzare un gioco per la SNK, ma praticamente nessuno lo farà. Perché? Il prezzo esorbitante. Dice uno sviluppatore: "L'SNK dimostra che abbiamo raggiunto il tetto per quanto riguarda i videogiochi basati su cartucce al silicio. Non possiamo permetterci di andare oltre fino a quando non avremo memorie CD a basso costo o un crollo dei prezzi dei chip".

FOLLIA USA

K piomba a Las Vegas e poi punta sulla California: nove pagine di reportage esclusivi dalla terra della realtà virtuale e della tecnologia ludica per "ipergasati". La follia sta per cominciare...

http://speccy.altervista.org/

Il DAT (Digital Audio Tape - Nastro Audio Digitale) non ha ancora realmente sfondato, ma questa unità DAT della Casio potrebbe fare la differenza. Come nel caso del recente DAT Walkman prodotto dalla Sony, le unità sono equipaggiate con SCMS (Serial Copy Management System - Sistema seriale di Gestione delle Copie) che limita la possibilità di registrare da CD a nastro a una sola volta. Una misura più superficiale che concreta, ma che sembra avere soddisfatto sufficientemente i produttori di CD rendendo il mercato del DAT una realtà possibile. Il DA-7 vanta livelli di qualità stratosferici se paragonato ai sistemi analogici. Se siete stereo-esoterici e vi piacciono i numeri eccoli qua: 10Hz-20kHz in risposta di frequenza, 90db di rapporto suono/rumore e 0,008% di THD. Il livello di vow/flutter è al di sotto della soglia di misurazione.

Tipi strani: Questa coppia ha trascorso tutto il tempo dello show a giocare con *Pit Warrior*. Il tizio grosso ha infine cercato di inscenare un combattimento con l'Ultimate Warrior, ma è stato accompagnato fuori dall'orwelliano servizio di sicurezza.

LE CONSOLE FANNO BENE ALLA SALUTE

I videogiochi stanno diventando il passatempo nazionale negli Stati Uniti e sempre più giovani americani soccombono al malefico e ipnotico potere di 28 milioni di console NES. Abbondano ovunque racconti horror pieni di aspiranti Zelda suicidi e mini Mario che si sfracellano la testa saltando contro un muro di mattoni. L'industria ha reagito producendo applicazioni che dovrebbero aiutare a guadagnare la fiducia dei genitori. Il Miracle è attualmente in cima alla lista...

Il Miracle è una tastiera con 49 tasti, 128 tra effetti sonori e suoni digitalizzati, polifonia a 16 note e specifiche MIDI multitimbriche. Il segreto, però, è la cartuccia per NES che viene fornita insieme alla periferica: contiene una serie di 200 lezioni di pianoforte di difficoltà graduale presentati in un formato che spazia da esercizi in stile videogiochi alla teoria e alla notazione musicale tradizionale.

La tastiera Miracle è significativa perché mostra cosa si può realizzare quando un sistema informatico raggiunge un livello di penetrazione di massa pari a quello del NES. Improvvisamente tutte le applicazioni che un tempo erano troppo costose per poter essere realizzate industrialmente possono essere lanciate sul mercato sfruttando la potenza di elaborazione e la presentazione video del NES. Se il Super Famicon, con la sue migliori capacità di interfacciamento, riuscirà a ripetere il successo di mercato del fratello minore dovremo attenderci altre e più potenti "periferiche" di questo tipo.

La tastiera Miracle: collegatela al NES e diventerete un novello Rubinstein.

Yeah! Un vulcano sta eruttando a pochi metri dal bordo della strada! Fiumi di lava serpeggiano verso un lago artificiale mentre la montagna infuocata domina la scena dall'alto dei suoi... ehm... quindici metri. I passanti la degnano di scarsa attenzione: dopotutto, siamo a Las Vegas.

Sì, qui potete gustare dieci gusti di cioccolato al doppio malto con panna montata e butterscotch e, sì, sono proprio tigri bianche quelle che sorvegliano l'atrio dell'hotel dove qualcuno ha appena vinto 500 dollari con una moneta da 5 centesimi e, sì, è un urlo di gioia quello che lanciate davanti alle 2000 monetine vomitate da quella slot machine. I passanti continuano a non fare una piega. Questa è Las Vegas, ricordate?

Da questa parte, però, un piccolo orologio parlante di plastica fa bella mostra di sé. I passanti ne sono affascinati. Si calpestano a vicenda pur di dare un'occhiata più da vicino. L'uomo che mostra l'orologio sembra un mago sul punto di materializzare un coniglio di 30 chili con 150 di Q.I. e uno stomaco capace di digerire rifiuti radioattivi. La gente segue la sua performance con la massima attenzione.

Questo è il Consumer Electronics Show...

IL PIU' GRANDE SHOW DEL MONDO

Il CES, se ancora non lo sapete, si tiene due volte all'anno - a Las Vegas in gennaio e a Chicago in giugno. Non deve essere confuso con il Consumer Entertainment Show che si tiene a Londra a settembre. Il CES tratta di elettronica di consumo nel significato più ampio del termine. Una serie di grandi saloni, padiglioni e hotel accoglie il più grande bazaar elettronico del mondo: da giochi per computer a videocamere, da car stereo di potenza inaudita a video pornografici di rara intensità. Se si può comperare ed è alimentato a elettricità (o si può attaccare a qualcosa che conduce elettricità), al CES c'è.

Al CES la Nintendo occupava un intero padiglione. Le vendite del NES negli Stati Uniti hanno superato i 28 milioni di unità. C'è una console Nintendo in una casa americana su tre...

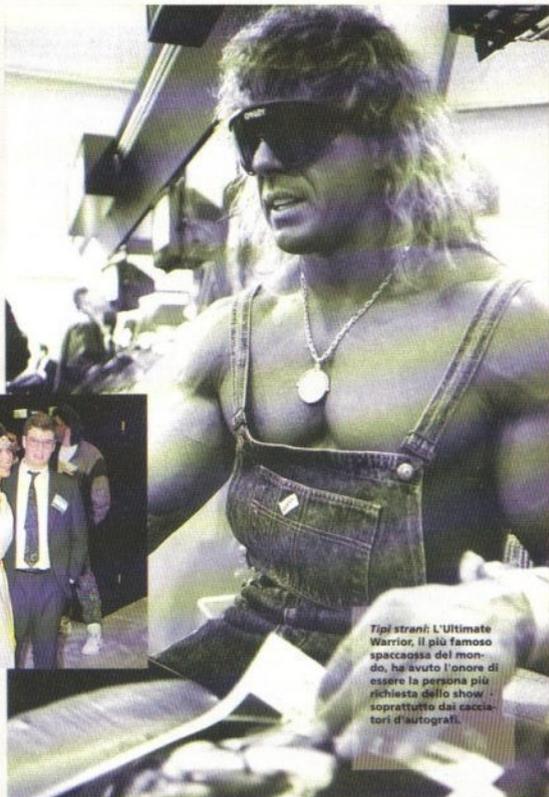
Dare un'idea anche superficiale delle novità viste quest'anno va oltre le capacità di noi mortali. In queste tre pagine faremo un tour a tappe attraverso un'intera gamma di argomenti e curiosità. Le notizie che abbiamo raccolto potranno sembrare irrilevanti, affascinanti o totalmente assurde. Altrove in questo numero di K troverete un articolo sui giochi per computer che siamo riusciti a scovare mentre eravamo al CES, insieme alle ultime nuove sul software CD, sui recenti sviluppi della realtà virtuale, sulla tecnologia delle console sviluppata dalla Electronic Arts a San Mateo. Buon divertimento.

GUIDA VIA SATELLITE

Il Travelpilot della Blaupunkt, che utilizza un CD per immagazzinare mappe e cartine stradali, è collegabile tramite un sensore di sterzo al volante, cosicché il guidatore sappia esattamente dove si trova e quando giungerà a destinazione. La Pioneer ha mostrato un sistema simile che si avvale di segnali di navigazione via satellite. Entrambi i sistemi costano intorno ai 3500 dollari.

http://speccy.altervista.org/

I prodotti Game Boy riempivano il padiglione della Nintendo. La Info Genius ha avuto la bella idea di progettare una scheda Personal Organiser con RAM a batterie. L'unico problema è il sistema macchinoso di introduzione dei dati basato sui pulsanti della console.

Tipi strani: Il Boss della ditta inglese Incentive, Ian Andrew, ha trovato l'amore (abbiamo promesso di non dire niente a sua moglie).

Tipi strani: L'Ultimate Warrior, il più famoso spaccaossa del mondo, ha avuto l'onore di essere la persona più richiesta dello show - soprattutto dai cacciatori d'autografi.

SOTTO CONTROLLO

I giochi in mostra al CES erano, per la maggior parte, prevedibili e poco interessanti. La stessa cosa non può essere detta per gli aggeggi che li comandano. Sorprendentemente, non abbiamo visto nulla di nuovo nella categoria "cyberspaziale" di tute virtuali, dataguanti e dispositivi di monitoraggio retinale. Al loro posto c'erano sedie, bastoni e perfino un dispositivo di riconoscimento del timbro vocale - il sistema Voice Master Key, che permette di controllare vocalmente una stampante laser (o una fotocopiatrice). Attualmente disponibile solo per PC, VMK riconosce fino a 64 comandi vocali che possono quindi essere applicati a comandi da tastiera definiti dall'utente. Basta dire, per esempio, "Grazie, Andrea" ed ecco che il computer carica automaticamente il word processor e sputa dalla stampante una lettera standard di ringraziamento bell'è fatta...

Tartarughe Ninja in palmo di mano.

La Action Chair e la concorrente Hot Seat hanno come obiettivo quello di aumentare il realismo dei simulatori di volo. Chissà se è possibile elettarsi se le cose vanno male...!

Un gingillo trasparente di una ditta produttrice di mouse.

Questo simpatico aggeggio esclama "Vaff****!" (ovviamente in inglese) ed altre frasi carine con una vocina sottile. È il genere di cosa che si compra quando si deve fare un regalo a qualcuno all'ultimo momento. Non merita altri commenti.

Problemi di linea? Questo allarme elettronico si attacca al frigorifero e suona quando mangiate troppo!

La Steadicam Jr.: che gioiellino!

Come alla Casio hanno perseverato sulla strada degli orologi da polso e non in miniatura, così alla Franklin non hanno abbandonato il mercato dei "libri di consultazione elettronici". Non contenti dei loro dizionari e glossari, hanno ora spremuto in un chip di silicio la *Concise Columbia Encyclopeadia*. Tutte le voci hanno riferimenti incrociati ed è perfino possibile giocare a quiz di vario tipo! Se vi sembra impressionante, cosa ne dite dello Spanish Master - 250.000 termini presi dal dizionario Collins Inglese-Spagnolo con un chip vocale che pronuncia esattamente le parole in lingua originale.

LA STELLA DELLO SHOW

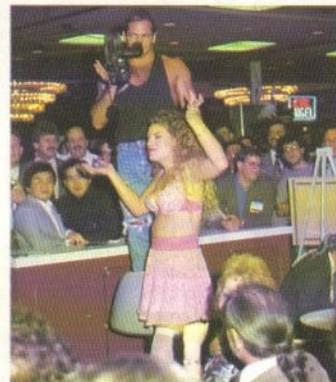
È un po' deprimente dover annunciare che la novità più grande del CES non ha nulla a che fare con i giochi per computer, ma riguarda il mercato in rapida espansione delle videocamere.

Non appena l'operatore dilettante abbandona il treppiede e tenta di realizzare qualche buon filmato a "mano libera", il problema più grave da risolvere è quello dell'ondeggiamento della telecamera. I professionisti utilizzano un sistema chiamato "Steadicam", utilizzato per la prima volta nel film ***Shining***, che grazie ad un sistema di pesi e contrappesi permette a un operatore esperto di avere completa libertà di movimenti senza nessuna oscillazione percepibile dell'immagine. Si può quindi seguire Warren Beatty dalla camera al soggiorno e dalle scale all'automobile, mantenendo l'inquadratura sempre stabile.

Ora i costruttori del sistema Steadicam hanno realizzato la Steadicam JR, un dispositivo portatile incredibilmente semplice che permette di ottenere gli stessi risultati con i camcorder da 8mm. Basta fissare la camera su una piattaforma simile a un treppiede, reggere il tutto con una mano sola (la struttura è leggerissima) e seguire le inquadrature attraverso un monitor LCD ad alta intensità da 3,5" invece che attraverso il mirino della telecamera. L'altra mano può dirigere la telecamera mentre l'operatore segue la scena che vuole riprendere. Il costo è di $595, ma l'acquisto di questo dispositivo è indispensabile per ogni amante delle riprese in 8mm.

Un'altro ingegnoso marchingegno visto allo show è un dispositivo chiamato "The Picture" che permette di seguire automaticamente con la camera un oggetto o una persona. Basta attaccare un trasmettitore al soggetto in questione e montare la camera sull'unità: la telecamera seguirà ovunque la persona o l'oggetto prescelto. Ottimo per riprendere una partita di tennis, ma con voi sul campo invece che dietro all'obbiettivo.

La tecnologia informatica non ha ancora invaso i modellini di treni, ma la LGB, leader del settore, profetizza che fra un anno o due...

Ciao! Siamo gli Hot Tot Robot della Robot Factory del Colorado. Siamo capaci di parlare e di muoverci in avanti, all'indietro, a destra e a sinistra; le nostre teste ruotano ed abbiamo i movimenti della bocca sincronizzati con la nostra voce. Puoi guidarci tramite cassetta o collegamento radio. Costiamo $4295 a testa. Buona giornata!

Tipi strani: Allupati che entrano ed escono dal padiglione dei video per adulti.

IL LYNX CONTRATTACCA

Il Lynx può ora essere acquistato negli USA per l'equivalente di 100.000 lire. Fa andare in bestia, eh? Ma questa non è l'unica sorpresa nella cruenta guerra delle console tascabili...

Anzitutto, il Lynx ha sfondato a sorpresa sul mercato, e non solo grazie al nuovo prezzo e al nuovo design della "carrozzeria". Proprio mentre più nessuno si interessava alle vicende Atari, una ricerca di mercato ha rivelato che le vendite del Lynx negli USA hanno superato il tetto delle 200.000 unità: più del Sega Megadrive o del PC Engine. Questo fatto potrebbe avere implicazioni molto serie anche sul mercato europeo delle console tascabili.

In Europa i fan del Lynx devono versare più soldini rispetto ai loro colleghi americani, quindi non è escluso che si verifichino seri fenomeni di importazione parallela. Inoltre, c'è da aspettarsi che il software disponibile aumenti vertiginosamente - e questa è l'area dove tradizionalmente il Lynx ha sofferto rispetto al Game Boy.

La Sega, dal canto suo, ha registrato un'accoglienza molto positiva per il Game Gear, mentre il NEC Turbographx, sebbene non sia niente male, sembra destinato a occupare il terzo posto in questa lotta di mercato.

Il responsabile del software della Lucasfilm, A.J. Redmejer, ha fatto un'osservazione interessante sul mercato delle console portatili: "Si sta iniziando solo ora ad accorgersi delle implicazioni degli schermi più piccoli", dice, "e una di queste implicazioni è che i videogiochi progettati secondo i canoni standard non funzionano molto bene sui formati più piccoli. Per questa ragione sia il Game Gear della Sega - che mutua molti dei suoi titoli dal catalogo del Master system - che il NEC Turbographx - che funziona col software del PC engine - stanno avendo difficoltà: il software che funzionava perfettamente su schermo normale perde in valore e giocabilità quando viene trasferito su piccolo schermo. L'Atari e la Nintendo, al contrario, richiedono ai loro programmatori di creare giochi completamente nuovi e il risultato è che software per Lynx e Game Boy è molto più impressionante. Dal punto di vista della programmazione, il Lynx è eccellente e, viste le ultime notizie sulla sua diffusione, credo che sia la macchina da tenere d'occhio".

Chi l'avrebbe mai detto? Sembra che sia finalmente arrivato il momento del Lynx...

Il nuovo Lynx. Un po' più piccolo, più funzionale ed estremamente economico.

Il Game Gear della Sega ha riscosso grande successo, ma il nuovo Lynx rischia di metterlo KO...

Il portatile NEC - alcuni titoli non funzionano troppo bene sul piccolo schermo e anche la macchina ha i suoi problemi di vendita sia negli Stati Uniti che in Giappone.

http://speccy.altervista.org/

Un Bastimento carico di...

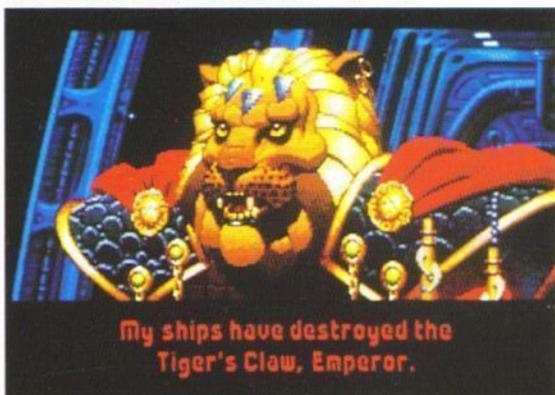
La Nintendo dominava la scena software del CES con un mucchio di (per la maggior parte) mediocri titoli per il Game Boy, ciò nonostante l'inviato di K è riuscito a scoprire alcune pregiate chicche...

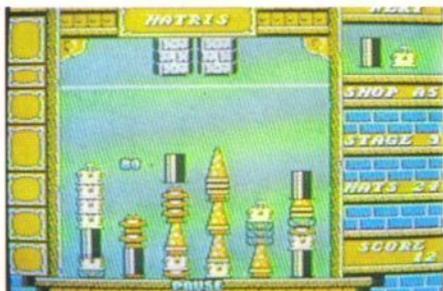
W*ing Commander* è stato uno dei giochi più chiacchierati del CES, essendosi guadagnato un enorme rispetto tra gli sviluppatori americani. Non c'è da sorprendersi, quindi, che il seguito, *Vengeance of the Kilrathi*, abbia suscitato grandissimo interesse.

Previsto in uscita per la primavera, il gioco contiene un'estesa sintesi vocale. La trama originale viene sviluppata ulteriormente con 30 personaggi, una nuova grafica (sia in VGA che in EGA) e una colonna sonora relativa all'azione in corso. Ecco la trama del gioco, che è ambientato sei anni dopo lo scenario originale: il vostro personaggio subisce una cocente umiliazione in seguito a un complotto dei Kilrathi e cade in disgrazia, dovendo così risalire di nuovo la scala gerarchica.

La Origin sta già lavorando a una terza generazione della serie *Wing Commander*, che pensa di completare per la fine dell'anno e che conterrà, tra le altre cose, grafica con superfici "textured" (o strutturate) - ancora un altro segnale che il mercato dei giochi per computer e gli sviluppatori professionali di computer grafica si stanno avvicinando sempre più. Speriamo che il prezzo dei PC 386, necessari per farlo girare come si

I prossimi titoli della serie *Wing Commander* sfrutteranno la nuova tecnologia sviluppata dalla Origin, che presenta superfici strutturate e ombreggiature a sorgente di luce.

Dopo *Sorcerors Get All The Girls*, gli ex della Infocom stanno lavorando a *Timequest* di Robert "Arthur" Bates. Prossimamente la recensione...

Wing Commander 2 – sintesi vocale sincronizzata oltre a grafica VGA a 256 colori. Purtroppo, avrete bisogno di un super PC per farlo girare come si deve.

F117 Nighthawk della Microprose sembra destinato a proseguire la grande tradizione della Microprose nelle simulazioni di volo/combattimento.

***Hatris* della Bullet Proof Software per Game Boy e NES. Più "carino" di *Tetris* ma vulnerabile alle critiche del tipo "già visto"...**

deve, cali prima dell'uscita del gioco!

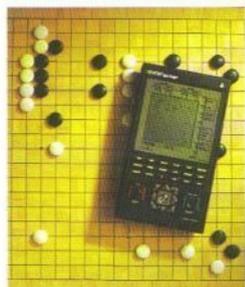
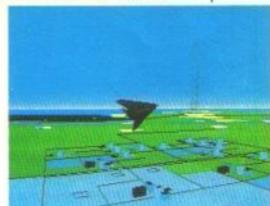
Nel frattempo, *WC* per Amiga è ancora in via di sviluppo - un'impresa di programmazione non indifferente, vista l'enorme quantità di dati dell'originale. Al momento l'uscita è prevista per Natale. "*Wing Commander* per Amiga deve avere lo stesso impatto che ha avuto *WC* su PC", dice l'autore Chris Roberts, aggiungendo che "...l'elemento mancante nella formula attuale è il compact disk. Il CD migliorerà la nostra capacità di competere con i film. Non vedo l'ora!". Sia *WC2* che *Ultima VII* saranno disponibili in versioni CD-ROM.

ULTIMA VII

Richard "Lord British" Garriott sta lavorando insieme al team della Origin al seguito di *Ultima VI*. Anche se può sembrare incredibile, Garriott afferma che *UVII* sarà molto più avanzato di *UVI* di quanto *UVI* lo fu rispetto a *UV*.

"*UVII* conterrà lo stesso nucleo di routine di *Wing Commander*, abbandonando per la prima volta la grafica a 'mattonelle' e presentando un universo a scala singola", promette Garriott. Modifiche ancora maggiori sono previste nell'interfaccia utente, che eliminerà del tutto l'input di comandi complessi. "*UVI* aveva comandi di due parole", dice Garriott, "ma si può dire che *UVII* non avrà alcun comando!". Sembra che la serie Ultima si stia muovendo sempre più verso un tipo di presentazione tipico delle "avventure dinamiche".

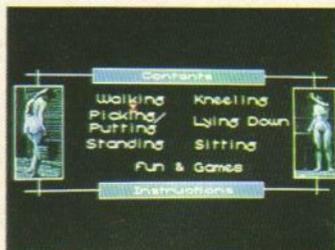
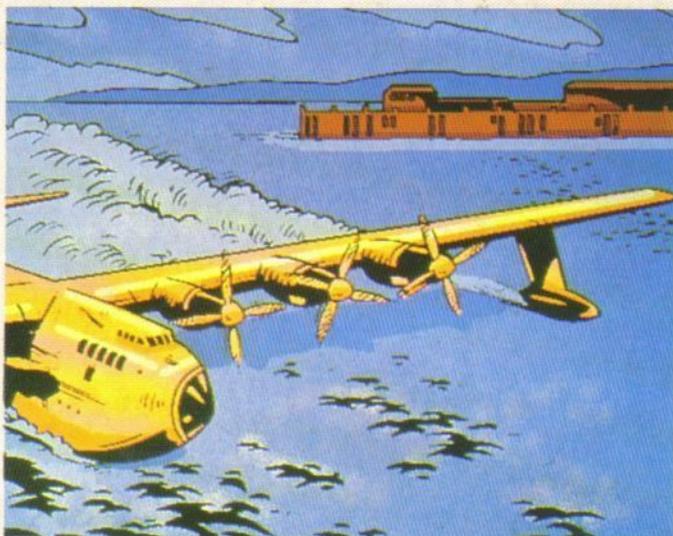
Un cambiamento ancora maggiore avverrà nel modo in cui si controlla il gruppo. "Non ci sarà possibilità di dare ordini ai membri del gruppo", afferma Lord British, "il gioco è in tempo reale, quindi non c'è proprio tempo per dare ordini. I membri del gruppo agiranno in modo intelligente e indipendente."

La Origin sta inoltre lavorando a una simulazione di guida con ombreggiatura a sorgente di luce, mappatura strutturata e terreno in 3D. "Non ho mai visto un gioco di guida credibile", si lamenta Chris Roberts, "Abbiamo bisogno di produrre qualcosa che dia la SENSAZIONE di stare al volante." Restate sintonizzati per ulteriori notizie.

Per sviluppare il programma Godel la Nemesis ci sono voluti quindici anni e ora è disponibile in versione per Mac e PC. La società ha inoltre lanciato questa versione portatile, che contiene un display a cristalli liquidi e comandi dedicati.

http://speccy.altervista.org/

UPGRADE PER AMIGA

L'upgrade Amiga CDTV assomiglia molto ai vecchi disk drive per C64: una "scatola" color crema con una fessura per il CD nella parte davanti. Permetterà ai possessori di Amiga di far girare tutto il software CDTV, anche se voci di corridoio dicono che si dovrà pagare un extra per il telecomando a raggi infrarossi, se volete fare a meno di usare la tastiera. Il prezzo dell'unità non è ancora stato annunciato ma potrebbe essere caro. La Commodore ha affermato che il modello in mostra era la versione finita e che i primi modelli dovrebbero essere disponibili in Italia a partire da Aprile.

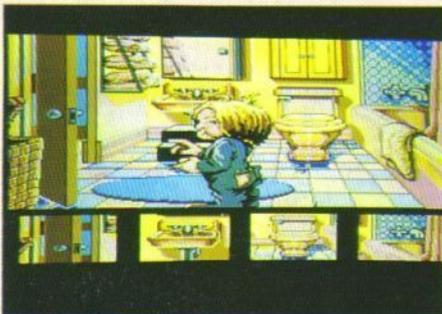
Il Cautious Condor e il suo proprietario sono ispirati spudoratamente a Howard Hughes e allo Spruce Goose.

Eccolo di nuovo. Clement Chambers della CRL ha ovviamente pensato a lungo su come mettere nel miglior modo possibile delle donne nude su schermo. Alla fine ha utilizzato la sua utility di produzione DUNE (vedi K16) per realizzare un database di animazione delle donne nude del fotografo Muybridge.

CD ALL'ORIZZONTE

Al CES di Las Vegas c'erano il CDTV, un upgrade CDTV per i possessori di Amiga 500 e tanto software. Questo è il genere di titoli sui quali i possessori di Amiga e CDTV potrebbero mettere le mani prossimamente...

1991: potrebbe essere l'anno in cui finalmente decollerà il software CD. Il CDTV verrà lanciato in primavera in USA ed Europa (a meno di atti divini e bancari); il numero di utenti di PC Engine NEC con lettore CD sta allargandosi sempre più; l'FM Towns continua ad attirare sviluppatori nonostante una minuscola base di 70.000 utenti in Giappone e la Nintendo non ha fatto nulla per negare le voci di una periferica CD-ROM economica per il Super Famicom.

Si vocifera inoltre di un possibile lancio dell'FM Towns in USA e in Europa, grazie alla compatibilità PC della macchina e a un'alleanza con la Microsoft. Chi ha il portafoglio gonfio può guardare al momento (fine '91 o inizio '92) in cui potrà acquistare un FM Towns completo di Windows 3, grafica superlativa e prezzo proibitivo.

Nessuno ha fatto salti di gioia a sentire queste novità, ma tutti erano fermamente convinti che non solo il CD sia la strada da intraprendere, ma che la percorreremo quest'an-

McGee della Lawrence Productions sfrutta un sistema di gioco/esplorazione mutuato da *Cosmic Osmo*. Potete guidare McGee nel suo ambiente e fargli eseguire certe azioni semplicemente cliccando su una delle icone delle opzioni. In questo caso, l'abbiamo mandato in bagno, ma ci sta gentilmente facendo dei segni chiedendoci di uscire dalla stanza prima che lui faccia quel che deve.

La Commodore ha ridisegnato l'interfaccia utente per il CDTV in modo che sia adattabile a tutti i gruppi linguistici. C'è anche un pannello di controllo audio molto attraente, comprendente tutte le utility di lusso tipiche dei CD (ripetizione, tempo trascorso, ecc.)

Non c'è animazione in *Cautious Condor* e neanche grafica digitalizzata. Oh, che sollievo!

Il *World Vista Atlas* vi dà la possibilità di ruotare il globo, zoomare su un continente, zoomare su una nazione e infine zoomare su un'area specifica per informazioni geografiche. Ciò è possibile soltanto grazie alla capacità di memoria del CD!

Ogni personaggio, scena e oggetto che incontrate potrebbe essere significativo. Non c'è garanzia che le vostre peregrinazioni rivelino sufficienti prove da permettervi di fare un'accusa concreta...

CD+G (dove G sta per grafica) consente di visualizzare grafica e testi mentre il vostro disco audio CD+G sta girando. In questo caso è stato usato con la funzione CD+G+MIDI, che mostra quali canali MIDI vengono usati dal disco in uso e - in basso - quali voci stanno cantando. Risultato - non solo potete cantare facendovi accompagnare dalla musica in stile Karaoke ma anche modificare l'orchestrazione mandando le piste MIDI nel vostro synth e ottenere in uscita audio digitale, synth e (la vostra) voce!

ULTIM'ORA

Carlo Zambellini, Product Manager della Commodore Italiana, ci ha detto che il CDTV sarà in commercio in Italia a partire da aprile al prezzo di 1.200.000 lire iva compresa. Una decisione ammirevole: finalmente un prodotto viene distribuito in contemporanea in tutto il mondo. Già abbiamo l'acquolina in bocca...

Our House vi dà la possibilità di spostarvi nel tempo e nello spazio non solo per esplorare una casa, ma anche per vedere e sentire come doveva essere in altri periodi storici. Ad esempio, possiamo cliccare sul fornello in cucina (come qui) e non solo ottenere informazioni su come funziona ma vedere fornelli di altri periodi storici cliccando sulle icone per le diverse generazioni nella parte bassa dello schermo.

Il detective è intelligente e ricorda tutto quello che vede. Quando ha raccolto sufficienti prove potete risolvere il caso.

no, in attesa dell'esplosione del mercato di massa del software CD prevista tra due o tre anni.

E per dimostrare che effettivamente ci credono, le case di software hanno mostrato un mucchio di prodotti CD...

WILD BIRD YONDER

La stella della presentazione del CDTV è stato *Case of the Cautious Condor* della Tiger Media. Ambientato nel 1937, il programma ha un approccio investigativo all'Agatha Christie: guidate un detective da una locazione all'altra a bordo della nave volante Cautious Condor nel tentativo di scoprire l'assassino del figlio del proprietario.

"Strutturalmente", spiega il boss della TM Laura Buddine, "è un labirinto spazio-temporale. L'idea alla base del gioco è stata preso da un gruppo teatrale interattivo americano che organizza "gialli teatrali" ai quali viene invitato il pubblico. Passi da una stanza all'altra e le scene si svolgono in tutte le stanze. La tua esperienza varia a seconda delle stanze che visiti".

Il disco contiene tre ore di materiale audiovisivo, ma il tempo di gioco è limitato a 30 minuti - approssimativamente il tempo a disposizione del detective per risolvere il caso, quindi il gioco è in tempo quasi reale. Ci sono 15000 percorsi nel gioco e una sola soluzione - nonostante il fatto che il gioco sia disponibile già da qualche tempo su FM Towns e computer Tandy CD, la TM sa di una sola persona che l'abbia risolto. La soluzione si ha soltanto quando il vostro detective (che è intelligente e ricorda ogni cosa che ha visto) ha abbastanza prove da fare un'accusa concreta.

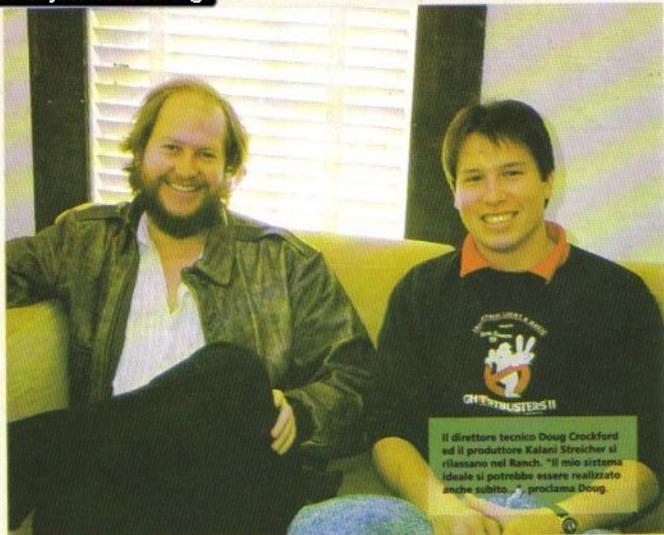
È interessante notare che la TM ha evitato qualunque tipo di animazione. Avevano già poco spazio (sì, poco - anche su un CD) e hanno deciso di concentrarsi nella creazione di un'atmosfera da fumetto anni '30 con disegni fatti a mano. Per questa ragione, hanno abbandonato anche l'idea di usare immagini digitalizzate: "Sarebbe costato meno", afferma Buddine, "ma pensavamo che delle immagini realistiche digitalizzate avrebbero in effetti fatto sorgere spontanea la domanda sul perché i personaggi non si muovono. Abbiamo tralasciato l'animazione perché volevamo un buon gioco, non della cattiva TV!"

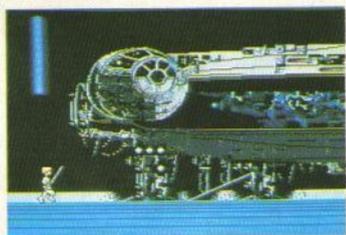
Hmmm...ci sembra un'osservazione molto acuta che molti altri sviluppatori di programmi CD potrebbero e dovrebbero prendere in considerazione.

La pista audio usa una dozzina di attori della compagnia teatrale americana specializzati nel ricreare drammi radiofonici anni '30. Tutti gli effetti speciali sono stati generati utilizzando tecniche radiofoniche tradizionali (noci di cocco per fare il rumore di zoccoli, ecc.) invece che suoni sintetizzati.

Questo gioco non vuole essere una conquista della tecnologia. L'intenzione è di raggiungere un livello di perfezione nel suo genere e senza dubbio vi riesce. Date un'occhiata alle foto per un assaggio di altri prodotti CDTV...

http://speccy.altervista.org/
SUPER MONACO G.P.™
YOUR TYRES YEARN
FOR TURBO BURN!
IL GRAN PREMIO PIU ECCITANTE DEL
MONDO! DEVI BATTERE
TUTTI GLI ALTRI... PER ESSERE
IL MIGLIORE
SEGA
DISPONIBILE
PER: CBM 64/
128 & AMSTRAD
CASSETTA &
DISCO
SPECTRUM
CASSETTA,
AMIGA &
ATARI ST.
Distribuito in esclusiva
per l'Italia da Leader
Distribuzione srl - Via
Mazzini 15 - 21020
Casciago (VA)
U.S. GOLD®
SEGA
© 1990/1991 SEGA™. Tutti i diritti
riservati. SEGA™ è un marchio
registrato della SEGA Enterprises Ltd
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

WEST SIDE STORY

Il direttore tecnico Doug Crockford ed il produttore Kalani Streicher si rilassano nel Ranch. "Il mio sistema ideale si potrebbe essere realizzato anche subito...", proclama Doug.

La Lucasfilm e la Electronic Arts sono all'avanguardia nel campo del software dedicato al divertimento. L'inviato di K si è paracadutato sulla West Coast e ha scoperto che...

Star Wars per Nintendo sembra notevole e apre la possibilità che altri giochi Lucasfilm più sofisticati siano convertiti per console a 16-bit nel prossimo futuro. Maggiori informazioni nella sezione "News" di questo numero.

Se la Sega annuncia con orgoglio la vendita del milionesimo Megadrive negli Stati Uniti (dove il sistema è conosciuto con il nome di Genesis), ci sono già 28 milioni di console NES in circolazione. Il Gameboy si vende come il pane (avete visto in TV il servizio dal Golfo con il marine americano che giocava a *Tetris*?), e oltre 200.000 americani si sono innamorati del Lynx. Mentre metà della popolazione si incolla davanti allo schermo della TV in preda a fervore religioso, l'altra metà gioca a *Super Mario*. Sono in molti a pensare che tra le due cose ci sia poca differenza.

Il risultato di questo stato di cose è che società come la Electronic Arts e la Lucasfilm - tradizionalmente le punte di diamante del software di alta qualità per PC - stanno ora rivolgendo la loro attenzione verso il tumultuoso mercato delle console. Come?

AFFARI NEL RANCH

I lettori di K ricorderanno il nostro servizio sullo Skywalker Ranch a Lucas Valley. Creati da George "Star Wars" Lucas per la produzione del suo software ed altri marchingegni tecnologici, gli edifici in stile ottocentesco comprendono un complesso di spaziosi uffici in legno, dimora della Lucasfilm Games.

Alla Lucasfilm stanno ora combinando la produzione di giochi di alta qualità per PC con la programmazione di giochi per NES. Di conseguenza, hanno annunciato la distribuzione di due giochi che difficilmente potrebbero essere più diversi: *Secret Weapons of the Luftwaffe* per PC e *Star Wars* per NES, come testimoniano le fotografie che trovate in queste pagine.

"Nel mercato delle console abbiamo deciso di entrare con molta cautela", dice il boss supremo A.J. Redmer. "Abbiamo realizzato autonomamente la programmazione di *Star Wars*, ma per la vendita e la distribuzione ci siamo associati con la JVC". Questa politica ha isolato la Lucasfilm da molti dei problemi (soprattutto finanziari) legati alla pubblicazione di giochi per console. I fan della società che apprezzano la qualità dei suoi giochi per PC non dovranno quindi preoccuparsi di essere sommersi dalla Mariomania.

Larry Holland vive, respira e programma gli scenari di combattimento aereo della II Guerra Mondiale. "La ricerca è la parte più bella", dichiara l'uomo che probabilmente ha letto libri sulla guerra aerea dell'ultimo conflitto di qualunque altro sulla faccia del pianeta. Ma da alcuni indizi sembra che il suo prossimo gioco avrà una diversa ambientazione.

LA VITA È BELLA

La gente che lavora allo Skywalker Ranch allenta la cintura ogni volta che è ora di pranzo. Una passeggiata tra gli edifici coloniali per stimolare l'appetito, immersi nel paesaggio della Lucas Valley, ed eccoci nella sala da pranzo dove gli schiavi della Lucasfilm vengono condotti durante la pausa di mezzogiorno. Il menu cucinato dallo chef Master Cordon Bleu il giorno della nostra visita consisteva in:

1. ***Bistecche di maiale rosolate con salsa di mele Fuji***
2. ***Patatine croccanti Yellow Finn***
3. ***Cavolo rosso bollito e finocchi a vapore***
4. ***Torta di more e lamponi con crema al cognac***

Sì, la vita è bella allo Skywalker Ranch.

Nel frattempo la Lucasfilm non perde di vista le potenzialità delle future tecnologie. Nonostante il desiderio di lavorare con il Neo-Geo sia molto forte ("Le potenzialità di questo sistema sono notevoli", sentenzia AJ), i programmatori della Lucasfilm stanno ovviamente aspettando una nuova generazione di sistemi hardware che li avvicinerà alla tecnologia e alle potenziatà creative dei loro colleghi della Industrial Light and Magic.

"Il mio sistema ideale potrebbe essere realizzato anche in questo momento", annuncia la "mente tecnica" Doug Crockford. "Ha un video full motion, compressione digitale in tempo reale e sonoro stereo di alta qualità con mixing dinamico sempre in tempo reale. Il grosso problema è che l'attuale standard di CD-ROM non è sufficiente. Abbiamo già pensato a un sistema che può caricare dati da CD molto rapidamente - e certamente abbastanza rapidamente per FVM - ma il problema è che il drive standard CD-ROM non può gestirlo efficacemente. Per realizzare una vera interattività occorrerà un drive più sofisticato e ancora molto duro lavoro.

SWOTL permette di pilotare tre aerei americani, dal P-51 Mustang alla gigantesca Fortezza Volante B-17. Il gioco viene venduto insieme a un manuale di 225 pagine ricco di foto dell'epoca ed informazioni storiche. La grafica è stata programmata da Jim McLeod e Martin Cameron.

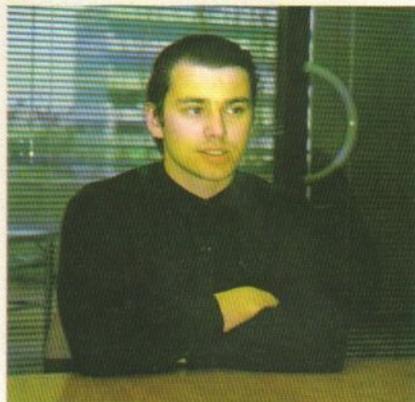
http://speccy.altervista.org/

Greg Hammond, produttore di Secret Weapons of Luftwaffe, mentre "pilota" uno dei modelli di P-47 che hanno digitalizzato durante la ricerca della perfetta animazione. Gli artisti grafici, Jim McLeod e Martin Cameron, hanno digitalizzato modelli come questo in differenti posizioni e dimensioni - il programma si occupa di colmare le lacune durante la variazione di scala e di posizione.

I SEGRETI DI SWOTL

Secret Weapons of the Luftwaffe **vanta numerosi miglioramenti in fase di programmazione che lo rendono ancora più giocabile del suo predecessore, *Battle of Britain*.**

Anzitutto, gli avversari sono più intelligenti, rendendo l'impegno più duro e ricco di soddisfazione. "Ma - dichiara il responsabile Greg Hammond - quello che rende questo prodotto ancora più verosimile di *Battle of Britain* è la gestione dinamica delle distanze. Se un aeroplano vola verso quello del giocatore a 400mph mentre quest'ultimo vola verso di lui a 300mph, il risultato sarà una velocità di avvicinamento relativa di 700mph. In *Battle of Britain* gli aerei erano leggermente più lenti, ma il vero passo in avanti di SWOTL è l'impressione di avvicinamento. L'aereo avversario appare come un puntino che si ingrandisce lentamente, poi, all'improvviso, schizza verso l'aereo del giocatore ingrandendosi rapidamente. La sensazione di velocità è garantita. Questo fattore è importante, perché i jet rappresentati nel gioco volano certamente molto in fretta!"

In *Secret Weapons of the Luftwaffe* il giocatore torna ai giorni della Seconda Guerra Mondiale, ma questa volta i progettisti del gioco hanno ipotizzato cosa sarebbe potuto accadere se Hitler avesse potuto completare i suoi progetti più oscuri di ricerca. Nonostante il lavoro di ipotesi che è stato necessario, le ricerche compiute sono accurate e storicamente verosimili. Il giocatore deve scontrarsi con gli aerei razzo Me163 e l'ala volante jet Gotha 229.

◄ Luc Barthelet, capo della sezione console della EA USA.

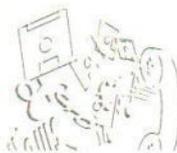
Nemico a ore 12! SWOTL vanta un'animazione più fluida e grafica ultradettagliata a 256 colori. Dopo ogni abbattimento è possibile vedersi la moviola di Carlo Sassi... Oops!, volevo dire un replay istantaneo. Il gioco include mappe areonautiche, un editor di missioni e un ruolino piloti che registra meriti e demeriti del giocatore. ►

CONSOLE ARTS

Poche miglia più a sud, la EA si è lanciata nello sviluppo di software per il Genesis della Sega. Sotto la guida del responsabile Luc Barthelet, i giochi per console vengono programmati utilizzando un potente sistema basato su Mac, mentre il codice vero e proprio è scritto in C ed assembler. Una speciale utility individua le aree del codice dove la CPU incontra difficoltà, rallentando il programma, ed ottimizza i passaggi interessati.

I frutti più recenti di questo lavoro sono *Road Rash* e *PGA Tour Golf* per la console Sega. Ancora in fase di sviluppo, *Road Rash* combina lo stile di *Super Hang-On* con tattiche aggressive di picchia e scontra, mentre il giocatore compete con altri quattordici motociclisti su strade statali. I punti forti dell'animazione vedono il motociclista attaccare gli avversari, volare in aria, scuotersi e risalire in sella.

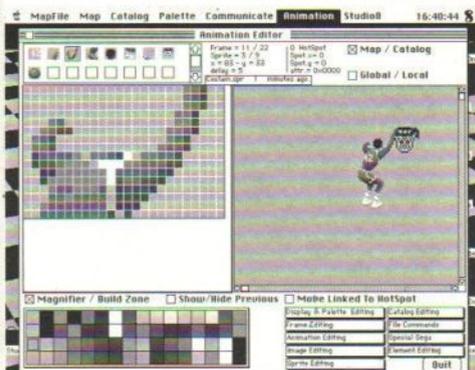
PGA Tour Golf, sempre per Genesis, mantiene molte delle caratteristiche di punta della versione per computer: vista a volo d'uccello, consigli da giocatori professionisti, varie opzioni di tiro, green in 3D, quattro percorsi, statistiche e replay istantaneo. Da uno a cinque giocatori.

Alla EA hanno quindici programmatori regolarmente assunti, tutti con esperienza di PC o console e di età compresa tra 25 e 30 anni. La maggior parte dei giochi richiede 20 mesi/uomo per essere programmata, insieme a tre programmatori e a tre artisti grafici. "In questo momento stiamo guardando al futuro, ai prodotti CD che saranno sulla piazza tra un anno," dice Luc. "Il problema ora non è più comprimere tonnellate di grafica in un umile dischetto o in una cartuccia, ma riuscire a riempire 100mbyte!"

15 milioni di giochi

Il primo gioco dell'EA (*Pinball Construction Set*) risale al lontano 1983. Dopo 8 anni, la casa di San Mateo può vantare di aver venduto più di 15 milioni di giochi. Recentemente la Electronic Arts ha reso noti i dati di vendita dei suoi titoli più venduti. *Pinball Construction Set* è stato il primo "gioco di platino" con 253000 pezzi venduti. Gli altri giochi di questa particolare classifica sono: *Chuck Yeager AFT* (435000), *Bard's Tale* (407000) *Dr J and Larry Bird One-on-One* (390000), *Music Construction Set* (325000), *Populous* (292000), *Skyfox* (286000), *Marble Madness* (269000) e *Starflight* (263000).

◄ La maggior parte del lavoro di sviluppo alla EA viene svolto su Mac...

...con uno speciale utility che permette al programmatore di passare immediatamente all'emulatore Sega... ▼

...e potenti strumenti di sviluppo del software. Questo modulo permette agli artisti grafici di lavorare sul background e gli sprite in grafica bitmap. Questi possono essere trasformati in blocchi di caratteri grafici (utilizzati dal Sega e, ai vecchi tempi, da C64 e Spectrum) e ritrasformati a volontà.

HARD NOVA
ESCI DAI TUOI CONFINI...
L'UNIVERSO TI ASPETTA!!
Attacca, contrabbanda e spara con sofisticate armi spaziali.
Dialoga con i numerosi personaggi che incontri nella galassia.
Esplora i 4 sistemi stellari con i loro pianeti.
Scheda Ad - Lib
CGA - EGA - VGA - MCGA
Disponibile per PC
manuale in italiano
CTO
40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

GUERRA SUL MONITOR

Fabio 12 anni, Roma.
Non mi piacciono i giochi di guerra e nemmeno la guerra. La situazione nel Golfo deve essere risolta al più presto e tutto questo deve finire.

Emiliano 15, anni Milano
"È assurdo far vedere certe cose in televisione. In fondo lo sappiamo tutti che la realtà è diversa da un videogioco. Io, *F-16 Combat Pilot* posso morire quante volte voglio e poi ricominciare, nel Golfo se cadi sei morto davvero."

Lorenzo 12 anni, Tolmezzo (UD)
La guerra si poteva evitare, e in ogni caso l'Italia non doveva entrarci. A me sembra che i giochi di simulazione siano uguali alla guerra vera, ma in guerra ci sono di mezzo vite umane, nei giochi no.

Alberto 17 anni, Bassano del Grappa
"Quando ho visto per la prima volta le riprese dall'abitacolo degli aerei mi è subito venuto in mente *F-29 Retailator*. Ma devo dire che c'è una netta differenza tra il gioco e la realtà, e non solo per la grafica o la velocità del programma."

Giuseppe 18 anni, Bari
"La guerra è sicuramente una cosa sbagliata. Io, come tutti credo, sono contrario al conflitto. Io gioco con simulatori e giochi di guerra e mi diverto anche a farlo, ma è solo un gioco, laggiù si ammazzano davvero."

Paolo 16 anni, Rapallo
"In effetti, grazie ai videogiochi, so riconoscere gli aerei e capire come si svolgono le missioni che vengono fatte nel Golfo meglio degli altri componenti della mia famiglia. Ma in definitiva, anche se è vero che i simulatori di volo si ispirano a situazioni analoghe a quelle della guerra del Golfo, mi sembra che sia tutto così lontano."

Fabio 16, anni Roma
"Certo fa impressione vedere in televisione immagini che non sono più semplici giochi, ma secondo me i produttori di giochi speravano che accadesse qualcosa che gli permettesse di aumentare le vendite. A volte, ammetto che mi sento invogliato a caricare programmi di simulazione o di guerra, ma quando penso a quello che accade laggiù, alle vite degli italiani, degli americani, degli iracheni e di tutti gli altri che sono in gioco mi passa la voglia."

Bonaventura 27 anni, Salerno
"Io spero che, con la possibilità di vedere realmente cosa accade durante un'incursione aerea, i programmatori riescano ad inserire in qualche modo nei futuri giochi di guerra qualcosa che permetta di far capire realmente ai giocatori la gravità di certe situazioni reali rispetto a ciò che avviene in un gioco."

La guerra del golfo ha visto la partecipazione dell'Italia a fianco delle forze alleate, e più in generale l'intervento militare contro Saddam Hussein, ha provocato polemiche e discussioni in tutto il mondo.

K è una "Guida al divertimento elettronico" e non un newsmagazine o una rivista di opinione e potrebbe anche evitare di trattare argomenti di attualità così drammatici e dedicarsi unicamente a dare nel modo migliore le informazioni sul mondo dei computer e della tecnologia ludica in genere. Allora, perché avventurarsi in argomenti così scottanti?

Potremmo dirvi che ci sentiamo nell'impossibilità di ignorare eventi di così tale gravità, oppure che abbiamo deciso di sensibilizzare i nostri lettori. Ma in realtà non è così.

Il vero motivo che ci spinge a scrivere è che ormai fa parte del linguaggio comune dei mass media parlare continuamente di wargame, guerra elettronica e via dicendo. Il disagio è stato notevole nel rendersi conto che non avevamo bisogno di leggere le guide dei giornali oppure ascoltare i vari esperti militari, Schwarzkopf compreso, per capire quello che succedeva nei cieli dell'Iraq oppure tra le dune del Kuwait.

Proprio su K abbiamo scritto, riferendoci alle produzioni di simulatori di volo, "F-19 colpisce immediatamente grazie alla sua immensa cura per i dettagli" (K 20); oppure "Gli aerei raffigurati in questo gioco stanno per raggiungere la fine della loro carriera" A-6 Flight of the Intruder (K 20); e ancora "Il design aerodinamico dell'F-15 favorisce la manovrabilità in combattimento, rendendo quest'ultimo più emozionante" (K 11).

Per quello che ci riguarda siamo una redazione di pacifisti convinti e siamo contro la guerra e per la libertà di vivere alla grande ma, lo ammettiamo, ci piace giocare ai videogiochi, wargame e simulatori bellici compresi. Ci piacerebbe sapere quello che pensate giocando con questi simulatori e nel vedere in televisione gli stessi abitacoli all'interno dei quali avete già "volato". Oppure sapere se vi sentite a disagio nello spiegare a vostro padre o ai professori cos'è e come funziona un Tomhawk o un missile Cruise e perché lo Stealth Fighter è invisibile ai radar?

Come poteva essere nelle più tetre previsioni, Leader e CTO, due dei maggiori distributori di software in Italia, hanno confermato che c'è stato, dall'inizio del conflitto, un incremento degli ordini relativi a giochi di simulazione e di guerra in genere. Può darsi che tutto questo sia dovuto alle fredde serate d'inverno, e al bisogno di passare il tempo, ma pensate che sia sempre un gioco?

Abbiamo telefonato a moltissime persone e riportiamo alcuni dei loro commenti. Altri li aspettiamo per posta. Brambo's non vede l'ora di aprire "una conferenza di pace" tra le pagine della K-box...

GIOCARE IN TEMPO DI GUERRA

L'iperbole che stiamo scalando è, fatti i debiti conti, quella indicata dai videogiochi con la loro esagerazione. Coraggio popolo, chi è che ha mai pensato che un giorno gli americani avrebbero sul serio sparato un Sidewinder contro un altro essere umano? Sì, d'accordo, già l'hanno fatto in passato, ma tutti questi cambiamenti che mi sono passati sotto gli occhi (muri di Berlino che cadono e perestrojke varie) hanno contribuito ad eliminare la guerra (intesa come lento sterminio) dai miei programmi per il futuro. Al limite, una bella testata nucleare e ti saluto.
Ed invece no, hanno voluto infilarci la pulce nell'orecchio, o quantomeno deluderci. E si torna a parlare di uomo-animale, follia ed antropomorfica idiozia.
O forse è tutto un bluff per giustificare la mancanza di decenti film di repertorio sulla guerra, magari da rendere interattivi e compatibili con CDTV.
Eh, sì, perché chi è che nel '92 si accontenterà dei Pixel sgranati di un *Line of Fire* o delle bestemmie campionate di *Operation Wolf*? Chi riuscirà a sopportare una così indecente mancanza di realismo? È mai possibile che in piena era tecnologica dobbiamo ancora trucidare un paio di rozzi sprite? Qualche anima pia sembra aver letto nelle bocce di noi giocatori e fra un po' potremo forse interagire con le immagini digitali della guerra di Saddam. Giocheremo a *TV Sports War*, sponsorizzato dalla CNN, potremo zoomare e ruotare i soldati, potremo ripete la scena. Già, noi la scena potremo ripeterla, ma laggiù nel Golfo nessuno sa come salvare su un tre pollici e mezzo la vita di un uomo.

TIZIANO TONIUTTI, 17 anni, K-vignettista e (eccezionalmente) K-editorialista

http://speccy.altervista.org/

Telefono

 Fax

 Posta

ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

AMIGA
PROFESSIONALI

Titolo	Prezzo
3 DEMON	160.000
3 D CAD AMIGA	182.000
A CAD TRANSLATOR	299.000
A-MAX MACINTOSH EMULATOR	300.000
A-MAX ROM 128 Kb	345.000
A-MAX DRIVE	495.000
A TALK III	160.000
AC/BASIC	295.000
AC/FORTLAN	432.000
AEGIS ANIMAGIC	150.000
AEGIS AUDIOMASTER II	150.000
AEGIS DRAW 2000	400.000
AEGIS DRAW PLUS	279.000
AEGIS LIGHT CAMERA ACTION	135.000
AEGIS MODELLER 3D	152.000
AEGIS SONIX 2.01	139.000
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	290.000
AEGIS VIDEOTITLES	225.000
ALGEBRA	69.000
AMIGA DRIVA AGLINEAMENT	82.000
AMIGA DOS EXPRESS	54.000
AMIGA DOS TOOLBOX	99.000
AMIKIT	69.000
AMIFONTS I	79.000
AMIFONTS II	79.000
AMOS	145.000
ANALIZE 2.0	155.000
ANIMATE 3D PAL	255.000
ANIMATOR EDITOR	90.000
ANIMATOR EFFECT	79.000
ANIMATOR FLIPPER	79.000
ANIMATOR MULTIPLANE	137.000
ANIMATOR ROTOSCOPE	120.000
ANIMATOR STAND	79.000
ANIMATION STATION	155.000
ANIMATION APPRENTICE	445.000
ANIMOTION	155.000
AREXX LENGUAGE	85.000
▸ **ART DEPARTMENT PROFESSIONAL**	**399.000**
B.A.D. DISK OPTIMIZER	85.000
BBS PC	230.000
BENCHMARK MODULA 2	330.000
BENCHMARK C LENGUAGE	135.000
BENCHMARK IFF IMAGE LIBRARY	135.000

Titolo	Prezzo
BENCHMARK SAMPLE LIBRARY	159.000
BOOT CHAMP	69.000
BOOT MAKER 1.2	30.000
BROADCAST TITLER 2	525.000
BUTCHER 2.0	69.000
C ZAR	287.000
C VIEW 1	79.000
C VIEW 2	79.000
CALCULUS	79.000
CALIGARI PROFESSIONAL	3.100.000
CALIGARI CONSUMER	359.000
CALLIGRAPHER	195.000
CALLIGRAPHER FONT 1,2,3,4	135.000
CHROMAP	170.000
CHROMAPAINT	110.000
CLI MATE 1.2	69.000
CLI TOOL 1.0	39.000
CYNIUS ED PROFESSIONAL	159.000
DATARETRIVE	129.000
DATARETRIVE PRO	449.000
DELUXA PAINT HELP	59.000
DELUXE PHOTLAB	240.000
DELUXE PRINT II	135.000
DELUXE PRODUCTION	329.000
DESCARTES	59.000
DESIGN DB BUSINESS	99.000
DESIGN DB HOME	69.000
DESIGNSAURUS	85.000
DIGI PAINT 3	149.000
DIGI VIEW 4.0 GOLD	300.000
DIGI VIEW COLOR FILTER MOTOR	115.000
DIGI VIEW GENDER CHANGER	36.000
DIGI WORKS 3D	189.000
DIRECTOR THE	109.000
DIRECTOR THE TOOLKIT	69.000
DISK MASTER	85.000
DISK MECHANIC	137.000
DISK-2-DISK	85.000
DISK WIK	85.000
DOS LAB	49.000
DOS-2-DOS	89.000
DOUG'S MATH ACQUARIUM LIBRARY	122.000
DOUG'S COLOR COMM.	59.000
DOUG'S MATH ACQUARIUM	35.000
DR. TERM PROFESSIONAL	115.000
DRIVE ALIGNMENT KIT	82.000
DSM DISASSEMBLER	109.000
DINAMIC CAD	748.000
EXCELLENCE!	450.000
EXPRESS COPY	75.000
FACC II FLOPPY ACCELLERATOR	59.000

Titolo	Prezzo
FANCY 3D FONTS SCULPT ANIM	122.000
FANCY 3D FONTS TURBO SILVER	122.000
FANTAVISION	95.000
FONT SET 1	60.000
FONT WORKS	155.000
FONT & BORDER	59.000
G.O.M.F. 3.0	69.000
G.O.M.F. BUTTON	114.000
GALLERY 3D	129.000
GD DESKTOP BUDGET	110.000
GD DYNAMIC DRUMS	129.000
GD PAGESETTER	79.000
GD PAGESETTER FONTS1	29.000
GD PAGESETTER GOLD SPELL	77.000
GD PAGESETTER LASER SCRIPT	77.000
GD PROFESSIONAL DRAW	250.000
GD PROFESSIONAL PAGE	570.000
GD PROFESSIONAL PAGE TEMP	95.000
GD SOUND OASIS	159.000
GD STRUCTURED CLIP ART	69.000
GD TRANSCRIPT	109.000
GFA ASSEMBLER	119.000
GFA BASIC INTERPRETER 3.51	211.000
GFA BASIC COMPILER 3.52	79.000
GRAFIC STUDIO	99.000
HAICALC	95.000
HAMANDEL	67.000
HARD DRIVE BACKUP	135.000
HISOFT BASIC COMPILER 1.0	169.000
HOME BUILDERCHOICE	135.000
HOME BUILDER PRINT	574.000
HOME DESIGN CAD	300.000
ICON PAINT	149.000
INTERCHANGE	85.000
INTERCHANGE 3D OBJETC	39.000
INTERCHANGE FORM IN FLIGHT	39.000
INTERCHANGE TURBO SILVER	59.000
INTERFONTS 3D DESIGNER	180.000
J-FORTH	279.000
KARA FONTS	125.000
KEY TO «C»	59.000
LASER PLOT 1.2	79.000
LASER PRINT 1.2	139.000
LASER UP FONTS 1	67.000
LASER UP UTILITY VOL. 1	67.000
LASERSCRIPT	79.000
LATTICE C + +	645.000
LATTICE C COMPILER 5.11	465.000
LOGIC WORKS 2.0	439.000
M	300.000
M2 MODULA 2 V3.2	310.000
M2 DEBUGGER	189.000
M2 MATH TREASURE	89.000
MAC-2-DOS	205.000

Titolo	Prezzo
PRO VIDEO CGI (PAL)	350.000
PRO VIDEO PLUS (PAL)	480.000
PRO VIDEO FONTS 1-2-3	196.000
PRO WRITE	189.000
PROBABILITY TEORY	99.000
PROJECT D	85.000
PUBBLISHER THE	275.000
SCRIBBLE!	122.000
SCRIBBLE PLATINUM!	226.000
SCULPT 3D XL	255.000
SCULPT ANIMATE 4D	790.000
SCULPT ANIMATE 4D JR.	235.000
SOUND SAMPLER NORDSTER	81.000
SOUND SCAPE UTILITY 1/2	84.000
SUPERBASE 2	204.000
SYNTHIA	159.000
SYNTHIA PROFESSIONAL	575.000
TDI MODULA 2	450.000
TDI MODULA 2 DEVELOPER	226.000
TDI MODULA 2 REGULA	152.000
TRIGONOMETRY	79.000
TURBO PRINT	79.000
TURBO SILVER 3.0	295.000
TURBO SILVER CONVERTER	59.000
TV SHOW	149.000
TV TEXT	149.000
TX ED PLUS	104.000
ULTIMATE SOUND TRAKER	73.000
V.I.P.	89.000
VIDEO EFFECTS 3D	349.000
VIDEO FONTS	79.000
WHO WHAT WHERE WHEN	149.000
WINDOW PRINT 2	52.000
WORD MASTER	85.000
WORKS PLATINUM!	439.000
WORLDATLAS	89.000
WSHELL	79.000
X-CAD DESIGNER	225.000
X-CAD PROFESSIONAL	725.000
X-COPY II	39.000
X-COPY II + HARDWARE	59.000
ZOETROPEV 1.1	220.000
ZUMA FONTS 1-2-3-4	59.000

NEWS

Titolo	Prezzo
AMIGA LOGO	139.000
3D PROFESSIONAL	650.000
GD PROFESSIONAL DRAW 2.0	269.000
CAN DO	205.000
PROMOTION	115.000
THE ANIMATION STUDIO	245.000
IMAGINE	420.000

Titolo	Prezzo
MANX	59.000
MANX ATZEC C COMPLETE DEV SYST.	725.000
MANX ATZEC C DEVELOPER 3.6	370.000
MANX ATZEC C PROFESSIONAL 3.6	370.000
MANX LIBRARY'SSOURCES	446.000
MANX SOURCER LEVEL DEBUGGER	188.000
MARAUDER II	69.000
MASTER FONTS 3D VOLUME 1	65.000
MASTERPICE FONTS	340.000
MATH TALK	69.000
MATH TALK FRACTION	69.000
MAXIPLAN	220.000
MAXIPLAN PLUS	290.000
MICROFICHE FILER PLUS	260.000
MIDI MAGIC	225.000
MIDI VU DESKTOP MUSIC	69.000
MUSIC STUDIO	93.000
MY PAINT	79.000
ONLINE!	107.000
ONLINE PLATINUM!	152.000
ORGANIZE	124.000
PAGE FLIPPER PLUS F/X	239.000
PAGE FLIPPER 3D (PAL)	239.000
PAGE RENDER 3D	239.000
PAGE STREAM 2.0	310.000
▸ **PAGE STREAM 2.1**	**399.000**
PAGE STREAM FONTS 1.16	59.000
PAGE STREAM FONTS POSCRIPT A-B-C	59.000
PEN PAL	226.000
PIC MAGIC 250 CLP ART 10 DISHI	159.000
PICTIONARI	75.000
PIXOUND	125.000
PLANETARIUM	110.000
POWER WINDOW 2.5	145.000
PRECALCULUS	79.000
PRINT MASTER PLUS	69.000
PRINT MASTER ART. 1-2-3	49.000
PRINT MASTER FONTS & BORDER	59.000
PRO BOARD	720.000
PRO ED	49.000
PRO FONTS 1-2	59.000
PRO NET	720.000
PRO STUDIO	230.000

SUPRA SUPRA SUPRA SUPRA SUPRA

Prodotto	Descrizione	Prezzo
ESPANSIONE 512Kb	Espansione 512k con clock	150.000
ESPANSIONE RX 1/8 Mb con 1Mb	Espansione esterna da 1 a 8 Mb	330.000
HD 20 Mb A500 con 512 Kb	Hd con meccanica Conner e 512k	1.050.000
HD 20 Mb A500 con 2 Mb	Hd con meccanica Conner e 2 Mb	1.150.000
HD 40 Mb A500 con 512 Kb	Hd con meccanica Conner e 512k	1.250.000
HD 40 Mb A500 con 2 Mb	Hd con meccanica Conner e 2 Mb	1.400.000
HD 52 Mb A500 con 2 Mb	Hd con meccanica Conner e 2 Mb	1.680.000
HD 105 Mb A500 con 512 Kb	Hd con meccanica Conner e 512k	2.040.000
HD 105 Mb A500 con 2 Mb	Hd con meccanica Conner e 2 Mb	2.170.000
HD 44 Mb REMOVIBLE A500 SCSI	Hd removibile	1.650.000
HD 40 Mb A1000	Hd con meccanica Conner	1.420.000
HD 105 Mb A1000	Hd con meccanica Conner	2.120.000
SUPRAMODEM 2400 EXT.	Modem 2400 esterno per A500/2000	290.000
SUPRAMODEM 2400 INT.	Modem 2400 interno per A500/2000	290.000
SUPRAMODEM 2400 PLUS EXT.	Modem 2400 con correzione	419.000
SUPRAMODEM 9600 PLUS EXT.	Modem 9600 con correzione	1.260.000
HD 40 Mb SCSI A2000	Hard card	980.000
HD 52 Mb SCSI A2000	Hard card	1.050.000
HD 105 Mb SCSI A2000	Hard card	1.730.000
HD 44 Mb REMOVIBLE A2000 SCSI	Hd removibile	1.650.000
SCSI INTERFACE A2000	Interfaccia SCSI con alloggiamento	265.000
SUPRARAM 0/8 Mb	Espansione A2000/3000	270.000
SUPRARAM 2/8 Mb	Espansione A2000/3000	499.000
SUPRARAM 4/8 Mb	Espansione A2000/3000	730.000
SUPRARAM 6/8 Mb	Espansione A2000/3000	965.000
SUPRARAM 8/8 Mb	Espansione A2000/3000	1.200.000
CARTUCCIA 44 Mb per REMOVIBLE	Cartuccia 44 Mb	259.000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
ALLEYWAY	50.000
AMAZINING PENGUIN	60.000
BASEBALL	50.000
BATMAN	60.000
BOXING	55.000
BOXXLE	58.000
BUBBLE GHOST	55.000
BUGS BUNNY	50.000
CHASE HQ	60.000
DOUBLE DRAGON	60.000
DR. MARIO	60.000
DUCK TALES	60.000
FIRST OF THE N STAR	55.000
FORTRESS OF FEAR	50.000
GHOSTBUSTERS II	55.000
GODZILLA	60.000
GOLF	50.000
LOCK'IN'CHASE	40.000
MARIO LAND	55.000
MERCENARY FORCE	60.000
MOTOCROSS MANIACS	50.000
NEMESIS	55.000
NINJA BOY	60.000
PENGUI'N WARS	50.000
POPEYE	60.000
POWER RACER	60.000
QIX	50.000
ROBOCOP	55.000
SNOOPY'S MAGIC SHOW	55.000
SPIDERMAN	50.000
SUPER MARIO LAND	50.000
TASMANIA STORY	58.000
TENNIS	50.000
CONSOLE GAME BOY	169.000

PUOI ORDINARE:

TEL:
011/7730184
011/4033529

FAX 24 ore su 24:
011/7730184

POSTA:
ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

VIDEON III AMIGA L. 529.000
Digitalizzazione video 4096 colori in HI-RES

VIDEON III PC L. 660.000
Digitalizzazione video PC

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutti i titoli a listino

http://speccy.altervista.org/

EPIC

Azione sulla superficie di un pianeta. Due massicci trasporti atterrano in una base a terra.

Attento, *Wing Commander*! La DIGITAL IMAGE DESIGN e la OCEAN stanno preparando un simulatore di guerra spaziale da 400 poligoni al secondo con imponenti scontri nel vuoto e oltre 70 tipi diversi di astronavi. K fa un giro nell'hangar mentre i tecnici stanno mettendo a punto gli ultimi dettagli...

Niente va mai come previsto. *Epic* iniziò il suo cammino nel febbraio del 1989 quando la Microdeal richiese una versione tridimensionale di *Gold Runner*. Il trio ricco di talento formato da Martin Kenwright, Phil Allsopp e Russ Payne era desideroso di accontentare la società inglese - e fondò la Digital Image Design apposta per l'occasione. Ma nella vita le cose non sono mai facili. La Microdeal si tirò fuori inaspettatamente dall'industria dei giochi. La Digital Image Design aveva ancora i diritti sul gioco, e quello che ora le serviva era una società disposta a pubblicarlo.

L'idea originale venne arricchita. La Ocean, che era proprio in cerca di un prodotto originale di alta qualità, si presentò immediatamente. *Goldrunner 3D* divenne *Epic*. Nel frattempo la Digital Image Design aveva bisogno di denaro contante e la Ocean aveva bisogno di un simulatore di volo. Il risultato fu il più volte premiato *F-29 Retailator*. La Digital Image Design ebbe così finalmente la possibilità di programmare *Epic*.

OTTO GIOCHI IN UNO

Ecco come inizia. La razza umana è sull'orlo dell'estinzione. Il sole sta per trasformarsi in supernova e l'intero sistema solare sta per essere distrutto. Gli umani desiderano fuggire e stabilirsi in un sistema stellare vicino. Sfortunatamente questo viene considerato un gesto di guerra da parte degli alieni Rexxon, che hanno il loro impero proprio lì vicino.

Come in *Battlestar Galactica* (il film di fantascienza poi divenuto serie TV), la flotta umana si raggruppa per aumentare le sue possibilità di sopravvivenza. Solo le navi spaziali in *Epic* sono state costruite per il viaggio. I tecnici umani hanno costruito due grandi navi madre e progettato la navicella *Epic* come unica difesa di tutta la flotta. Il gioco vede in pratica 60 milioni di umani tentare di entrare per 50 anni luce in territorio nemico... mentre il giocatore ha il compito di fare piazza pulita delle difese avversarie. La flotta è formata da navi agricole, trasporti civili, navi da rifornimento, navi munizioni, cargo, ecc... Ogni nave ha un ruolo vitale nel gioco.

"Quello che vogliamo fare è creare un gioco caratterizzato da un'atmosfera cinematografica", dice Martin Kenwright della Digital Image Design. "Abbiamo visto la serie di "Guerre Stellari" e siamo rimasti impressionati dalla sua realizzazione tecnica - sagome delle astronavi, effetti secondari e sensazione di movimento attraverso lo spazio. Volevamo quindi creare una realtà nuova, ed all'interno di questa realtà realizzare il primo vero simulatore di volo spaziale. Solo che nel nostro gioco non c'è solo lo spazio, ma anche 5 diversi pianeti. *Epic* è in realtà otto giochi in uno".

Durante il gioco il giocatore ha la possibilità di visitare tali pianeti alieni, caratterizzati da atmosfere e superfici differenti. Ogni pianeta presenta una sua configurazione del terreno con montagne, crateri, vulcani. Oggetti presenti sulla superficie includono reti di monorotaie e città aliene. Alcuni oggetti sono animati, come le batterie di cannoni che ruotano per inseguire l'avversario ed i giganteschi carri da battaglia armati con missili e caccia intercettori.

I PROBLEMI DEL VOLO NELLO SPAZIO

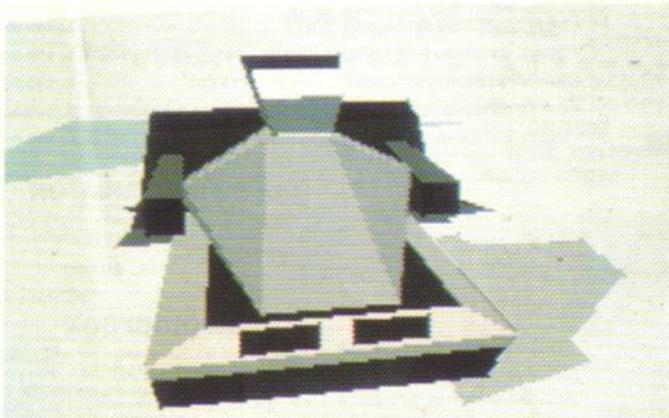
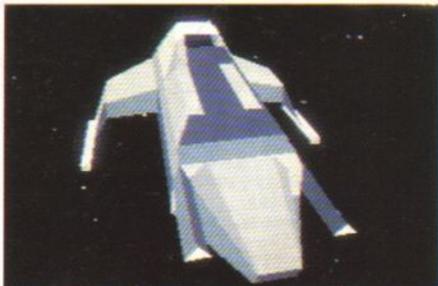
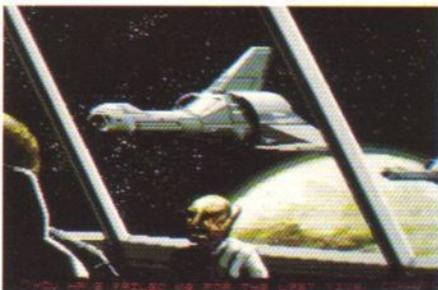
Come rappresentare il volo spaziale è un problema non indifferente. È meglio un realistico sistema di vettori alla *Elite* o una navicella spinta da propulsori - una versione spaziale di *F-29*? "Nessuno dei due casi", dice Kenwright. Abbiamo creato un caccia che si muove senza problemi e presenta una leggera inerzia. Se il giocatore si inclina la nave ondeggia. I postbruciatori aiutano ad abbandonare in fretta una zona che scotta, mentre gli "spaziofreni" permettono arresti a virate su una moneta - il caccia può effettivamente virare sul posto.

OLTRE LE BARRIERE PIU' ARDITE

La Digital Image Design ha creato oltre 10Mb di grafica per il suo ultimo gioco... non c'è da sorprendersi se si pensa che *Epic* è ricco di animazioni "cinematografiche". "Abbiamo realizzato un introduzione niente male con alcuni titoli di testa creati utilizzando grafica bitmap, grafica realizzata a mano, sprite, sfondi animati e grafica vettoriale", conferma Kenwright. "Chiamiamo questi titoli "Introgenes" e li realizziamo con il nostro editor programmato proprio a questo scopo. Speriamo che queste sequenze aggiungano verosimiglianza e realismo al gioco. Possiamo prendere uno sfondo disegnato in *DPaint*, farlo scorrere ed animarlo (stelle che scintillano, porte corazzate che si aprono e si chiudono, luci che si accendono e si spengono, vetture che corrono su monorotaia, ecc...), aggiungere sequenze testuali e simultaneamente gestire una dozzina di oggetti tridimensionali in movimento".

Il programma che realizza le immagini grafiche della Digital Image Design vanta alcune delle routine 3D più veloci che si siano mai viste su un Amiga o un ST - con una media di 400 poligoni al secondo. Un buon esempio viene dalla navicella Epic, con circa 120 punti, un numero uguale di poligoni e una fluidità di 14-16 inquadrature per secondo su Amiga (e ancora più veloce su ST). Alcune prove preliminari su PC stanno girando a 50 inquadrature per secondo. "Il nostro 3D è veramente tosto", proclama Kenwright.

Oltre ai soliti poligoni triangolari e rettangolari, *Epic* presenta una discreta gamma di sfere, dischi ed effetti speciali vari, come og-

In pattugliamento. Un caccia spaziale Epic si allontana dalla portacaccia mentre le navi non più impegnate ritornano verso una meritata licenza.

Come mostra questa immagine raffigurante uno dei veicoli che operano a terra, il livello di dettaglio è incredibile. Per non parlare poi della velocità...!

Grafica succulenta - grande, dettagliata e veloce! La garanzia per un gioco 3D di prima qualità.

getti "trasparenti". "Realizzare una sfera è facilissimo, ma gestire un disco in 3D è mortalmente complesso", spiega Kenwright. "Nonostante chiunque possa acquistare un manuale di grafica e leggere come fare, riuscire a gestire un disco su schermo alla velocità necessaria per un gioco è una vera impresa".

Questo nuovissimo sistema di codificazione è la causa principale del ritardo con cui il gioco è stato completato. "Non puoi semplicemente sederti davanti al tuo programma grafico e lasciare fare tutto a lui. Ogni tuo gioco successivo deve essere migliore di quello che lo ha preceduto - è questo che si aspetta il pubblico. I giocatori sono persone che si annoiano molto in fretta", dice Kenwright. La Digital Image Design ha sperimentato alcuni sistemi di gestione della grafica su schermo realizzando su PC effetti "a corteccia" e a "acqua con onde". "Si tratta solo di stabilire quali sono le nostre priorità. Anzitutto vogliamo paesaggi frattali che il giocatore possa sorvolare, come quelli visti in *Star Trek II: L'Ira di Kahn*. Può sembrare superfluo, ma oggi possiamo farlo". La programmazione di un gioco in 3D richiede un tempo incredibilmente lungo. Alla Digital Image Design devono lavorare per tre o quattro giorni su ognuna delle forme presenti nel gioco. "Le nostre forme richiedono quattro volte il tempo normale di realizzazione perché il loro editore grafico è particolarmente complesso - il suo scopo è la velocità di gestione della forma, non la facilità d'uso", sospira Kenwright.

Russ Payne, Phil Allsopp e Andy Torkington stanno programmando *Epic*. Martin Kenwright si occupa della sceneggiatura e del progetto base. Paul Hollywood ed alcuni altri provvedono materiale addizionale. David Whittaker ha composto la musica e creato gli effetti sonori, inclusi alcuni brani digitalizzati ed effetti "warp".

Epic è il primo gioco che riesce a sfruttare con successo grafica bitmap e a poligoni. Kenwright si meraviglia che nessuno abbia mai tentato prima questa tecnica. Le versioni ST ed Amiga di *Epic* usciranno tra breve, seguita da quella per PC. *Epic* è immenso, e riproduce ogni tipo di guerra nello spazio che sia possibile immaginare - da attacchi individuali a grandi battaglie con migliaia di astronavi. Ci vogliono quattro ore per sorvolare un pianeta a velocità massima, perché alla Digital Image Design hanno optato per una grafica 3D a 32-bit. Il gioco non si svolge mai nello stesso modo dall'inizio alla fine, e può evolversi in situazioni completamente opposte con sequenze "Nel frattempo..." che tengono il giocatore aggiornato sugli sviluppi della vicenda. Con l'intero impero Rexxon lanciato all'inseguimento, l'impresa di sopravvivere potrebbe richiedere trent'anni!

"Realizzare un gioco in 3D richiede un fine equilibrio. Troppa definizione rallenterà in tal modo il gioco da renderlo ingiocabile. Epic è un gioco pieno d'azione".

Martin Kenwright

"Darth Vader!" esclama il piccolo alieno. Gli alieni stanno giocando a "Indovina chi l'ha detto" a bordo della loro nave madre.

La flotta di umani in esilio si avvicina al territorio neutrale tra il sistema Rexxon e quello terrestre. I Rexxon non faranno salti di gioia...

LA SFIDA DI KENWRIGHT

Martin Kenwright è stufo di sentire gente affermare di utilizzare le routine 3D più veloci del mondo. "Se qualcuno pensa di battere le mie routine", dice, "mi chiami. Sono disposto a chiudermi con lui in una stanza, a mettere sul piatto mille sterline e a fare una verifica". E sorride furbescamente...

Il crudele Rexxon è quasi inquadrato. Mano salda sul joystick a nervi calmi.

"Un gioco spaziale molto buono, nonostante non porti mai il giocatore su un pianeta e non utilizzi grafica a vettori. È un grande gioco per gente con sistemi che costano 6 milioni. Epic è un gioco per tutti".

Martin Kenwright riguardo *Wing Commander*

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
• negozio 02/323492
• ordini 02/33000036
• uffici 02/3270226
• fax 24h 02/33000035
ORARIO NEGOZIO 9.00 - 12.30 / 15.00 - 19 APERTO SABATO - CHIUSO LUNEDI'

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 159.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 159.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 1,52 MB!	L. 249.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 279.000

C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD. TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

Confezione 150 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.
L. 19.000

ALIMENTATORE SOSTITUTIVO PER AMIGA 500 (POTENZIATO!!!)	L. 125.000
COMMODORE AMIGA 500 + MOUSE + 35 GIOCHI GARANZIA COMMODORE ITALIA	L. 719.000
COMMODORE AMIGA 500 + MOUSE + 35 GIOCHI + ESPANSIONE 1MB GARANZIA	L. 780.000
COMMODORE AMIGA 2000 COMP. + 35 GIOCHI OMAGGIO GARANZIA COMMODORE	L. 1.490.000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 mb

• 512k per amiga 500 + videogioco originale	l. 95.000
• 512k per amiga 500 + clock + videogioco originale	l. 115.000
• 1,5 mb per amiga 500 + clock + videogioco originale	l. 245.000
• 4 mbper amiga 500 + clock + videogioco originale	l. 590.000
• 2 mb per amiga 1000 + videogioco originale	l. 490.000
• 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock + videogioco originale	l. 390.000

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 149.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIOMASTER III ecc.

DISPONIBILE VERSIONE MONO IN OFFERTA SPECIALE A SOLE L. 89.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64
L. 29.000

AMIGASOUND BOX

Nuovi sound box, casse esterne per amiga 500 con relativo alimentatore, regolazione volume, alta affidabilità ed alto potenziale, per monitor senza audio o semplicemente per chi vuole una qualità e una stereofonia perfetta, molto più che delle normali casse, Amiga Sound Box è un prodotto NEWEL.
L. 89.000

MOVIOLA

Novità per commodore A500, rallenta i giochi, per rendere anche i più difficili giocabili, semplice, utile e divertente.
L. 39.000

NOVITÀ

PER CHI GIÀ POSSIEDE UNA SCHEDA XT PER A2000

• turbo-xt l. 179.000
raddoppia la velocità del clock, indispensabile.

• 386-sx power card l. 1.290.000
trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

PAL GENLOCK 3.0

Nuovo genlock semiprofessionale, per tutti gli amiga, con nuove funzioni. Un nuovo circuito facile e gradevole da usare consente una perfetta sovrapposizione OVERLAY computer/video, il segnale video trasparente del segnale del Computer.
Nella condizione SUPER IMPOSE si ottiene la sovrapposizione completa del segnale computer, compreso lo sfondo, con apparente funzione di mixer video. Un sofisticato circuito elimina l'effetto arcobaleno dal colore bianco. Una serie accurata di tarature rende molto stabile il segnale congiunto GENLOCK/VIDEO.
Ultimo e di grande importanza un nuovo circuito di uscita di "potenza" permette l'adozione standard di un cavo di collegamento di almeno 50 cm.
Queste sono solo le novità oltre la dotazione base della precedente versione, come il fader (dissolvenza). Il genlock è particolarmente indicato per la titolazione di videocassette.
L. 399.000

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

http://speccy.altervista.org/

NEWEL

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
• negozio 02/323492
• ordini 02/33000036
• uffici 02/3270226
• fax 24h 02/33000035
ORARIO NEGOZIO 9.00 - 12.30 / 15.00 - 19 APERTO SABATO - CHIUSO LUNEDI'

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
- EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE -
- SI ACCETTANO ORDINI TELEFONICI URGENTI 02/33000036

MIDIMASTER

Interfaccia midi professionale con due ingressi, 1 porta passante (TRUH) ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/2000/3000.

L. 79.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

A520 EXPANDER

Utilissima prolunga evita la scomoda connessione diretta del modulatore TV del amiga..

L. 25.000

MICRO MOUSE AMIGA

Robustissimo mouse per Amiga con microswitch, alta affidabilità e precisione, ora ad un prezzo incredibilmente basso.
Mousepad omaggio

L. 69.000

DIGITALIZZATORI VIDEO

EASY VIEW PLUS

Semplice digitalizzatore amatoriale per Amiga in b/n con filtri e colori, chiare istruzioni in italiano **L. 119.000**

DIGI VIEW 4,0 GOLD

Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale **L. 299.000**

VIDEON 3,0

Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano **L. 499.000**

FRAMER OVERSCAN

Digitalizzatore in tempo reale con possibilità di overscan. 25 fotogrammi al secondo immagini fantastiche completo di nuovo software e manuale in italiano **L. 980.000**

DISCONNECT 500/1000 (ESTERNO)

L. 19.000

DISCONNECT 2000 (INTERNO)

L. 19.000

Utilissima interfaccia passante, permette di sconnettere tutti i drive esterni, DF1, 2, 3 senza spegnere ogni volta il computer, recuperando così memoria che spesso impedisce il funzionamento di molti giochi.

AMIGA TELEVIDEO

L. 199.000

interessantissima interfaccia permettedi ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

IL PREZZO
Lire 399.000

ATonce-Amiga è un emulatore 802866 che gira a 8 Mhz.
È anche il primo emulatore che funziona in multitasking su Amiga 500.
ATonce è totalmente MS-DOS multitasking compatibile e può girare insieme all'AMIGADOS.
ATonce-Amiga è compatibile inoltre con gli hard-disk Amiga.
Il drive interno viene convertito a 720 Kb MS-DOS mentre i drives esterni, sia da 3,5" che da 5,25", sono convertiti al loro equivalente MS-DOS.
Le porte seriale e parallela sono pure completamente convertite e disponibili sotto MS-DOS.
Il mouse Amiga viene riconfigurato come un mouse Microsoft compatibile.

MANUALE IN ITALIANO

ACTION REPLAY 2 (disponibile anche per AMIGA 2000) NOVITÀ

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano **L. 169.000**

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

ESPANSIONE A501 (ORIGINALE COMMODORE)
SUPEROFFERTA L. 130.000

Porta il tuo amiga a 1MB di ram + orologio in tempo reale e calendario.

NUOVI PRODOTTI

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.

L. 99.000

VIRUS PROTECTOR

SNuovo kit interno si monta all'interno dell'amiga con estrema facilità non necessità di saldature, impedisce la scrittura sui dischi e quindi l'azione dei virus, basterà spostare l'interuttore e potrete scrivere anche con la finestrella chiusa, semplice, utile, indispensabile.

L. 25.000

AMIGA SUPER SCANNER

Fantastico nuovo scanner 64 tonalità di grigio, 400-DPI di risoluzione, alta sensibilità ora per grafica e testo con il nuovissimo software TOUCH-UO della Mi-Graph americana, completo di alimentatore e interfaccia per Amiga, semplice, facile, innovativo, professionale.

L. 450.000

SUPER-GVP HARDISK SERIE II 40Q

Nuovissimo, hardisk ora disponibile sia per Amiga 500 che per A2000, il nuovo controller FASTROM, turbo alta velocità Hardisk 40 MB della Quantum 11 Ms. ora con integrato scheda di espansione di memoria 2058, in grado di espandere l'Amiga sino ad 8 MB . Semplicissima installazione, molto economico perché avete due schede in una, velocissimo, massima affidabilità è un GVP, un nome una garanzia, tutto corredato di chiare istruzioni garanzia italiana 12 mesi.

1.190.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.

L. 29.000

ANTIRAM

Kit hardware per sconnettere semplicemente tutte le espansioni di memoria e quindi poter usare quei programmi (giochi) che non funzionano con essa, il tutto tramite interuttore.

L. 19.000

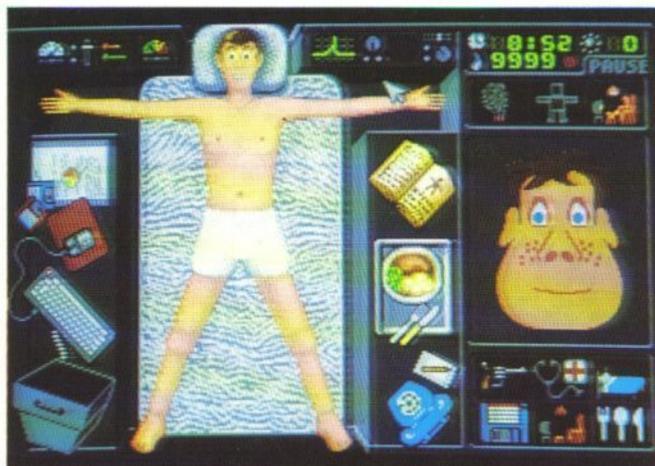
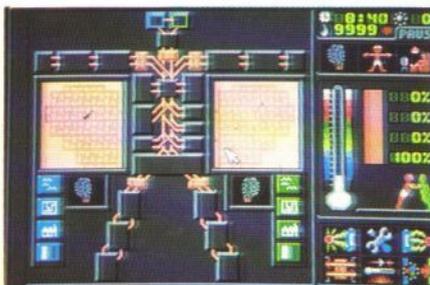
fish-disk aggiornati al n° 400 tutti!

SYNCRO EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ ECCEZIONALE
SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE

se hai l'amiga ed un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. copia qualsiasi formato, anche ms/dos 3.5", mac, atari, ecc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate. semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. la sua forza è un chip custom lsi che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco. lit. 85.000 il solo copiatore. lit. 249.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim - meccanica citizen.

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!!
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI
TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA
COMMODORE AMIGA 500 E 2000 AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA. TELEFONARE

http://speccy.altervista.org/

The Enemy Within : se il virus ha il sopravvento è sempre possibile ricorrere ad un intervento chirurgico per rimuovere gli organi colpiti. Verosimilmente, il trucco non funziona se la parte colpita è la testa. Un raffreddore è sufficiente per fare quattro passi tra le nuvole (!)

The Enemy Within : un gioco da pelle d'oca nel quale il corpo di uno sventurato è invaso da virus. Una conoscenza approfondita dell'ingegneria genetica è fondamentale per aiutare il paziente a sopravvivere...

TUTTI ALLO ZOO

SON OF ZEUS

Alla Zoo stanno lavorando duro su *Son of Zeus* - uno scenario di combattimento a tutto sprite che darà filo da torcere alla serie *Beast* della Psygnosis. Il gioco è ambientato nella Grecia antica e l'eroe di turno deve affrontare un orda di avversari mitologici. Ecco le foto scattate durante il reportage...

Ricorda Shelob de "Il Signore degli Anelli", vero?

Micio micio...

Un'animazione davvero ciclopica.

Il mercato è una giungla per le società di software alla ricerca di nuovi talenti. Eccovi una rapida anteprima di alcuni trofei della ELECTRONIC ZOO - le gabbie saranno aperte verso la fine del 1991.

Electronic Zoo: una software house che non bazzica l'ambiente da molto tempo, ma che comunque ha già pubblicato un discreto numero di giochi. La società, fondata in seguito all'abbandono della Microprose da parte del boss Stuart Bell, si è recentemente stabilita in Inghilterra.

Fino ad ora abbiamo giocato a *Treasure Trap* - un gioco in 3D isometrico convenzionale ma coinvolgente, all'ambizioso *Xiphos* (856, K 22) e a *Eco Phantoms* (vedi recensione in questo numero). Avere uffici su entrambe le sponde dell'Atlantico permette alla Zoo di avere a disposizione due "territori di caccia" per i suoi prodotti. Il pubblico può così scegliere tra una vasta varietà di giochi.

Non è una società che ha avuto vita facile, fin'ora. Fondare una software house nell'attuale clima economico significa prepararsi a tanto duro lavoro e, infatti, hanno trovato difficoltà a piazzare i loro giochi nelle classifiche dei più venduti. Un problema è rappresentato dalla debolezza cronica di ST e Amiga negli Stati Uniti così - come ci ha confidato il boss USA Dick Todd in un recente incontro, la maggior parte dei programmatori più qualificati per questi computer deve ancora essere cercata in Europa.

Alla Electronic Zoo stanno però preparando un buon numero di programmi da pubblicare nel corso della seconda parte di quest'anno. In questa anteprima vediamo che novità ci riserveranno le gabbie della Zoo...

http://speccy.altervista.org/

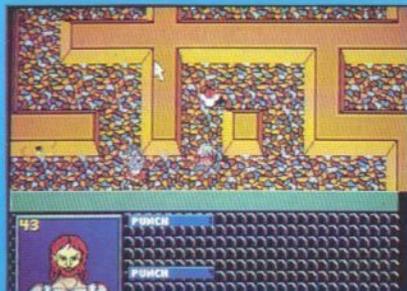
RGB è un rompicapo originale - attualmente nella prima fase di sviluppo ma già discretamente giocabile. Raggi partono da un punto centrale e sono collegati da cerchi invisibili, formando una struttura simile alla tela di un ragno. Lo scopo del gioco è portare una sfera colorata dal perimetro esterno al centro. Sulla griglia appaiono a caso sfere multicolori. Per guadagnare punti bisogna collidere con le sfere che hanno lo stesso colore di quella posta al centro. Altre sfere, fisse, bloccano il cammino. Occorre ruotare la griglia in modo appropriato per permettere alla sfera di raggiungere il centro seguendo il cammino più redditizio. Sembra facile ai primi livelli, ma con il trascorrere del gioco il numero di sfere fisse aumenta complicando parecchio la strategia necessaria.

La sfera marcata *B*, se colpita, garantisce uno dei numerosi potenziamenti, incluso un bonus di tempo. Quest'ultimo fattore è indicato da una barra posta sulla sinistra. Si devono colpire un certo numero di sfere per ogni colore, e la situazione attuale è indicata in basso. La sfera di colore nero insegue il giocatore per lo schermo cercando di sottrargli tempo: questo accade ogni volta che la sfera nera colpisce quella del giocatore.

Dick Todd e Debbie Music hanno le chiavi delle gabbie della filiale USA della Zoo. Gli uffici di questa filiale sono a Baltimora, non lontano (sorpresa!) da quelli della Microprose. Uno dei punti di forza della Electronic Zoo - ed un punto di forza di cui sentiremo parlare in futuro - è lo stretto legame della società con l'industria dei coin-op. La Zoo divide un ufficio negli Stati Uniti con la rinomata State Sales and Service di Steve Koenigsberg ed ha forti relazioni di lavoro con altre società statunitensi di coin-op.

DARK SPYRE

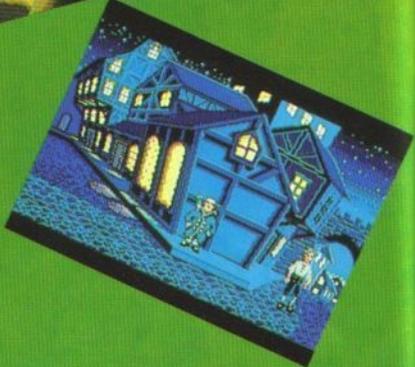
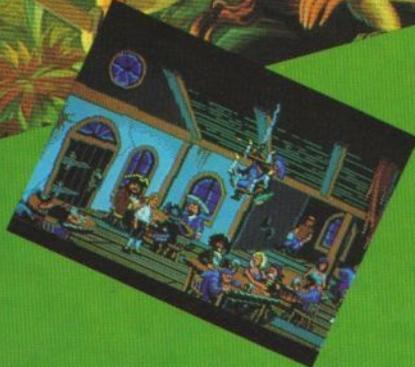
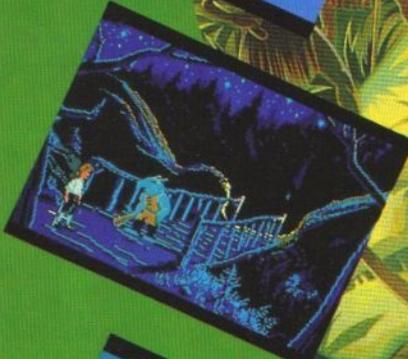
Dark Spyre è un'avventura tradizionale con forti influenze RPG - nonostante non vi sia la possibilità di creare il proprio party di avventurieri. Il gioco è caratterizzato da un'intelligente - ma alquanto irritante - interfaccia a icone. Alcuni elementi del gioco sono piuttosto insoliti: la possibilità di avere personaggi mancini (importante, perché durante il gioco oggetti ed armi vengono materialmente "assegnati" alle mani dei personaggi), un valore di "accuratezza", che si utilizza quando si lanciano gli oggetti, e sei diverse classi di incantesimi (da incantesimi di protezione a incantesimi di divinazione che permettono di avere informazioni aggiuntive). Il gioco contiene un inedito editor che permette ai giocatori di realizzare da sé nuovi livelli di gioco.

Si comincia dal primo livello, ovvio.

Ogni livello presenta un differente stile grafico. E i mostri, naturalmente, diventano sempre più duri...

La Krafty.
La Zoo si è assicurata tramite i suoi contatti in USA che la distribuzione della Trackball Krafty e degli altri joystick avvenga anche in Europa senza intoppi. La trackball è disponibile in versione PC, Mac, Amiga ed ST.

Stuart Bell a cavallo della sua due ruote mentre lo staff della Zoo posa in un giorno nebbioso fuori dai suoi uffici ultra lussuosi. In senso orario da sinistra: Diarmid Clarke, Jonathan Kemp, Justin Scott-Exley, Paul Rowley e Bell.

The Enemy Within - all'interno del corpo i reparti anti virus preparano le difese...

http://speccy.altervista.org/

DIVINITÀ DIGITALI

Cosa hanno in comune gli dei, la cittadina di Guildford e i pesci rossi? K va alla scoperta degli imminenti seguiti di Populous e Powermonger...

È dura credere che uno dei migliori team di sviluppo giochi della Gran Bretagna lavori in quelle che si potrebbero gentilmente definire condizioni da poveracci. La Bullfrog, artefice dei premiatissimi *Populous* e *Powermonger*, sta lavorando con fervore alla sua futura generazione di giochi sopra a un disastrato negozietto di Guildford.

Non c'è da stupirsi quindi che questo team di talento iniziò la sua illustre carriera scrivendo programmi meno emozionanti e più consoni a questo depressissimo circondario. Infatti un desolante database è lo scheletro nell'armadio della Bullfrog. Poi c'è il sorprendente cambio di nome da Taurus in Bullfrog. "Piranha" sarebbe stato molto più appropriato, visto che queste terribili creature vantano una posizione privilegiata nell'ufficio della Bullfrog.

LA GRANDE GUERRA

Tutti i "powerfondai" saranno contenti di sapere che il corrente progetto bullfrogghiano in via di sviluppo è una serie di data-disk extra di "Mondi di *Powermonger*" pieni fino all'orlo di scenari, individui, armi e grafica completamente nuovi. "Dopo il successo dei data-disk di *Populous* pensammo a dei data-disk di *Powermonger* sin dall'inizio del suo sviluppo," spiega Peter Molyneux, il boss della Bullfrog.

"La quantità di cose che si possono modificare in questi data-disk è enorme. Ogni singolo aspetto di un individuo, il paesaggio e il modo in cui interagiscono è ridefinibile."

Il primo data-disk dei "Mondi di *Powermonger*" avrà come scenario storico la Prima Guerra Mondiale. È stata scelta la Grande Guerra come primo scenario per un data-disk di *Powermonger* perché la nuova tecnologia in quel periodo stava appena facendo breccia nel mondo bellico."La Seconda Guerra Mondiale aveva troppe creazioni tecnologiche già pronte per farne qualcosa di realistico," spiega Molyneux, "la Prima Guerra Mondiale era praticamente perfetta, mi piace l'idea delle trincee. Si possono scavare delle "V" nel paesaggio vettoriale. E in qualche modo la Prima Guerra Mondiale ha qualcosa di più eroico."

"Si può ordinare a una squadriglia di biplani di attaccare un villaggio: questi lo mitraglieranno o bombarderanno," si infiamma Molyneux. "I personaggi

LA GUERRA DEI MONDI

La prospettiva di creare un proprio data-disk di "Mondi di *Powermonger*" è davvero eccitante ma come bisogna effettivamente fare? Peter Molyneux spiega come si può produrre un *Powermonger* data-disk -film di fantascienza di serie B- titolo: La Terra contro i Dischi Volanti: "La prima cosa che potreste fare è disegnare il paesaggio con un qualsiasi pacchetto grafico come *DeluxePaint III*. Poi potreste disegnare le mappe su cui giocare e infilarle nel gioco. Poi potreste stabilire gli attributi di tutti i personaggi del gioco e le armi che questi possono effettivamente usare. I personaggi possono avere tutta una gamma di attributi come curiosità, intelligenza, lealtà, quanto mangiano, con quale velocità si riproducono, quanto vivono, e così via. Abbiamo 10 variabili che si possono modificare.

La manipolazione di queste variabili dà luogo a una vasta casistica di reazioni per ogni persona. Poi potreste modificare gli attributi delle armi che usano. C'erano 10 armi nel *Powermonger* originale ma il programma può supportare fino a 64 tipi diversi di armi.

Queste si dividono in classi differenti: ordigni da lanciare come le frecce e ordigni statici come i cannoni. Si può stabilire l'area di distruzione delle armi, che nel caso dei cannoni è un quadrato. Il massimo della furberia lo raggiungerete settando l'area di distruzione di una vostra arma a metà dell'area totale di gioco e atomizzando il vostro ignaro avversario. Tutto è stato attentamente progettato per offrire grande varietà. Potete dire a un personaggio alieno "Tu sarai molto aggressivo, molto curioso e molto prevaricatore". Quell'alieno risponderà a questi dettami. Ma non potete dare all'alieno specifici obiettivi da raggiungere durante il corso del gioco. Sta al personaggio poi decidere cosa fare durante il gioco, questa è la struttura-base di *Powermonger*. Suona tutto incredibilmente complicato ma non lo è più una volta che avete imparato a editare le variabili di base."

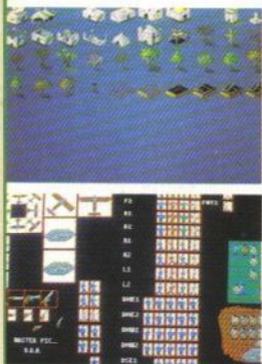
Uno degli Editor utilizzati dalla Bullfrog per creare un data-disk dei "Mondi di *Powermonger*".

I Bullfrog boys (in senso orario a partire dal centro): Sean Cooper, Glenn Corpes, Simon Hunter, Gary Carr, Peter Molyneux, Kevin Donkin e il neoacquisto Alex.

MORTE DI UN PESCE ROSSO

La Bullfrog ha due vasche per pesci tropicali nel suo angusto ufficio. Una è piena di piranha, l'altra contiene le sventurate vittime che devono essere mangiate vive. Poiché la mia visita era un'occasione speciale, i voraci piranha avevano una festa in programma. Un bellissimo pesciolino rosso con pinne a ventaglio non era altrettanto fortunato. All'inizio il piranha timido ha dato qualche

Altro che lo Squalo, un piranha è molto più terribile... soprattutto se siete un pesce rosso!

morsicatina all'indifeso pesciolino rosso ma un microsecondo dopo, il piranha più grosso ci si è avventato sopra e ha tranciato in due il pesciolino. La sua testa, che lasciava una scia di sangue, è salita fino alla cima della vasca. Il resto non lo si è proprio riusciti a trovare. Il sangue nell'acqua ha quindi causato una tale febbre di cibo che abbiamo dovuto contare il numero dei pesci rimasti nella vasca quando tutto è finito. I piranha dal ventre rosso crescono fino a raggiungere una lunghezza di 30 cm e vivono nelle regioni settentrionali del Sudamerica. I loro denti a forma di cono e i muscoli ben sviluppati della bocca gli consentono di strappare grossi bocconi dalla carne delle vittime. I piranha dal ventre rosso sono banditi da certe zone del Nordamerica e dell'Australia per evitare che vi si ambientino. Se vi può interessare, amano gli acquari con illuminazione soffusa e, naturalmente, hanno un debole per i pesci rossi!

Alla Bullfrog si sono impegnati nell'ideazione di parecchi stili grafici per probabili data-disk futuri.

La grafica introduttiva del data-disk di *Powermonger* sulla Prima Guerra Mondiale - disegnata da un fan dell'originale e spedito alla Bullfrog!

scaveranno davvero delle trincee e vi si trincereranno dentro. Sarà una specie di *Powermonger: La Prima Guerra Mondiale* invece di un semplice disco con missioni extra. Quello che non avrà sarà l'accuratezza storica. Se fosse accurato storicamente si dovrebbe essere costretti a violare certe regole. Si potrà ancora scegliere tra le forze inglesi e tedesche nella conquista dell'Europa. Però abbiamo ancora qualche problema con certi aspetti del gioco, per esempio: cosa ne dovremmo fare delle pecore? Non è che ce ne fossero molte a brucare in giro per l'Europa nel 1916!"

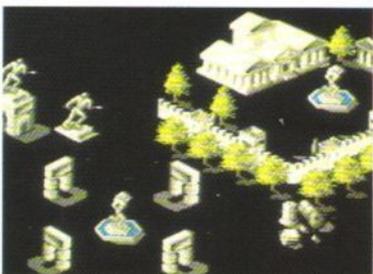
"Se il data-disk della Prima Guerra Mondiale avrà successo, allora stiamo pensando di realizzare un data-disk della Guerra Civile Americana la cui uscita coinciderà piuttosto opportunamente con il lancio della versione PC di *Powermonger*," afferma Molyneux. Phil Trelford, che ha in precedenza lavorato su *Blood Money* della Psygnosis, sta scrivendo la versione PC di *Powermonger*. Questa versione, la cui uscita è prevista per i primi d'aprile, si può giocare con quattro macchine collegate. *Powermonger* sarà convertito anche per più esotici formati giapponesi come il Super Famicom Nintendo, lo Sharp X68000 e il NEC PC9801. Di queste versioni si occuperà la Imagineer: questo team di sviluppo giapponese ha già convertito *Populous* e *Sim City* per varie macchine.

"Il data-disk della Guerra Civile Americana avrà cose come moschetti, razzi per inviare messaggi, carovane trainate da cavalli e barche a vela. E ancora: sarà un gioco completamente diverso. Si avranno armi e individualità tutte nuove. Ci saranno battaglie tra le forze Unioniste (Nordiste) e Confederate (Sudiste), più qualche scaramuccia con gli Indiani (Nativi Americani). Tutto quel che facciamo è usare la Guerra Civile Americana come fonte di ispirazione. Davvero non vedo l'ora di fare il data-disk della Guerra Civile Americana, sarà proprio divertente."

"E se ci sarà spazio per un altro data-disk avrà ancora vita, ne faremo uno futuristico che sarà accompagnato degli Editor che usiamo per rifare il trucco ai mondi di *Powermonger* così la gente potrà crearsene uno proprio (vedi box per ulteriori dettagli). La sola differenza tra un data-disk di *Powermonger* creato da un utente e uno creato da noi, è che noi aggiungeremo nuove caratteristiche speciali come le trincee del data-disk della Prima Guerra Mondiale."

Il primo data disk di *Powermonger* dovrebbe essere già in vendita mentre leggete questo articolo.

LA TERRA DEGLI DEI

Come dice il manuale di *Powermonger* "La Bullfrog ha in mente il gioco ideale che vorrebbe scrivere. *Populous* è stato il primo passo verso questo traguardo e *Powermonger* un passo più avanti. Ma il gioco ideale della Bullfrog dev'essere ancora scritto." Sarà *Populous II* la realizzazione del sogno? "Abbiamo lavorato al progetto di *Populous II* da quando l'originale è stato completato," dice Molyneux, "*Populous* è un gioco che

Un po' della grafica "a blocchi" sul tema dell'Antica Grecia che vedremo nell'ambizioso seguito di *Populous*.

Il prossimo prodotto Bullfrog dopo *Populous II* è in programmazione a cura Sean Cooper. Il suo nome in codice è "Bob" e ha qualcosa a che fare con la biogenetica. La Bullfrog sta anche lavorando a un gioco dal concetto tutto nuovo intitolato *Evolution*. Aspettatevi un'anteprima in un futuro numero di K.

ci sta molto a cuore e vogliamo davvero fare un buon lavoro con *Populous II* perché il gioco lo merita."

"Vogliamo occuparci di alcuni dei problemi di *Populous*. Il guaio di *Populous* è che verso la fine del gioco se sei in vantaggio di poco è scontato che stai per vincere. Quindi inseriremo degli elementi di bilanciamento in modo che il mondo non sia mai veramente conquistato finché non si è finito tutto il lavoro. Le azioni fondamentali del gioco sono esattamente le stesse: alzare e abbassare il terreno. Il paesaggio gioca un certo ruolo, quindi se si innalza in un punto il paesaggio cambia. Se si costruisce una montagna, questa avrà la cima innevata e come si scende verso il livello del mare si trovano distese verdi, aree desertiche e paludose. Quest'ultime avranno diversi effetti sul terreno, quindi sotto questo aspetto sarà anche più strategico."

"E saranno disponibili un sacco di interventi divini. I vulcani, invece di sbucare all'improvviso, cresceranno turno dopo turno, finché la loro cima esploderà e la lava scorrerà giù per i versanti spazzando poi quel che troverà sul suo cammino. Quando lancerete l'incantesimo del vulcano non saprete dove la lava scorrerà. Quindi potrebbe anche annientare i vostri territori invece di quelli del nemico. Altre interferenze divine sono i tornado, i tifoni, le maree, le pestilenze, le epidemie e anche cose strambe come le tempeste di rane (toro) e le invasioni di cavallette. Stiamo cercando di pensare al maggior numero di effetti possibili anche se molti avranno vincoli da gioco di ruolo, nel senso che all'inizio del gioco si avrà accesso solo ad alcuni di essi. L'idea è che questo dovrebbe incoraggiare il giocatore a continuare una partita per vedere il prossimo effetto. Non ci saranno solo interventi divini negativi; si potranno rendere le terre più fertili, spianare sentieri per il proprio popolo, separare le acque, ecc."

"Ci saranno tre tribù: Buoni, Cattivi e Atei. Il gioco avrà inizio in un mondo non dissimile da quello dell'Antica Grecia. Se la grafica di *Powermonger* giocava con i vettori quella di *Populous II* giocherà con i blocchi."

"*Populous II* sarà più veloce del predecessore perché è completamente scritto in assembly e non in un mix di codice macchina e 'C'. Cercheremo di produrre un gioco che può essere utilizzato con le BBS. *Populous II* dovrebbe essere pronto per Amiga ed ST per la fine dell'estate. *Populous II* sarà dieci volte meglio dell'originale." I megalomani non potranno avere un'occasione migliore.

PROVE SU SCHERMO

Dragon's Lair II - Time Warp. Come al solito ne vale la pena per la grafica, non certo per la giocabilità.

Team Suzuki è un K-Gioco. Accendete il motore e diventate come Kevin Schwantz alle pagine 42-43

K-VOTO!

Domanda: *Questo gioco mi catturerà veramente? E per quanto?*
Risposta: *la curva CIP - il cuore del* **Sistema di valutazione di K.**

La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

A K sappiamo che un gioco non è un semplice passatempo - ma una vera e propria esperienza ludica. E la CIP è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò rivela più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento (benché questo sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Significa che è un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto.

I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi leggete il commento alla CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie, più merita i vostri sudati risparmi.

CIP 5 0 PC AMIGA

La confezione e il manuale sono mediocri, ma dopo pochi minuti emerge la profondità della struttura di gioco . Sfortunatamente diventa tutto molto ripetitivo e non ci penserete due volte a liberarvi del gioco...

- **Un velocissimo multi-livello a scorrimento parallattico**
- **Eccellenti effetti sonori**
- **Ben giocabile nel labirinto a 3D**

- **Limitato utilizzo degli oggetti**
- **Caricamenti troppo frequenti**
- **Strane combinazioni di colori**

Non giudichiamo un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un ßeta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.

MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.

L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.

Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.

Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizza-no in modo convincente musica ed effetti sonori.

LA LISTA

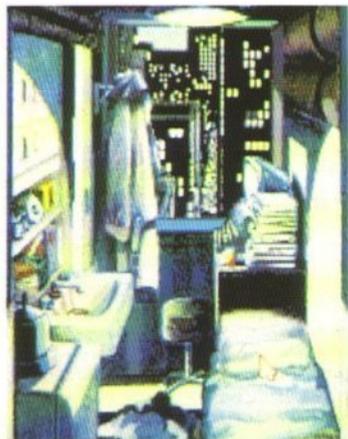
Nei pressi del magazzino si incontrano le persone più strane. Cosa vorrà questo enigmatico orientale e perché è così disponibile ad offrire aiuto?

Gli effetti possono essere permanenti. In fondo nessuno ha mai detto che questo caso era una passeggiata. I cadaveri sono così numerosi che rischiano di sommergerci.

Una città malfamata, la figlia del sindaco morta per overdose e un detective ostinato a caccia da solo. Chi non ha mai sognato di fare l'investigatore privato?

AAARRGGHH

RISE OF THE Dragon

L'appartamento di Blade. Muovendo il cursore lungo il bordo dello schermo si mettono in evidenza le possibili uscite. In basso a destra si trova lo schermo dell'inventario.

Los Angeles, 2053. In mezzo a tanta miseria e privazione, tra la popolazione l'uso (e l'abuso) di droga è una pratica diffusa. Le uniche persone in grado di condurre una vita decente sono i funzionari statali e gli spacciatori. E da come stanno le cose attualmente gli spacciatori sembrano passarsela ancor meglio. Chandi, la figlia del sindaco, è morta per overdose e la polizia brancola nel buio.

William "Blade" Hunter, ex-poliziotto, investigatore privato part time e cinico a tempo pieno è stato chiamato a risolvere il caso. La sua missione consiste nello sbrogliare questa assurda ragnatela di morte e trovarne il responsabile.

Rise of the Dragon è un'avventura costruita utilizzando il nuovo sistema di sviluppo della Dynamix e in gran parte davvero un successo. Se riuscite ad immaginarvi un incrocio tra *Eco Phantoms*, *Loom* e Indiana Jones avrete una buona idea di come funzionano i controlli. Non è necessario digitare nulla, tutto nel gioco è controllato dal cursore.

Come ogni investigatore privato che si rispetti Blade non si alza mai prima di mezzogiorno. Ottimo per l'immagine ma ciò significa anche che resta solo mezza giornata per lavorare. Una volta alzati vale sempre la pena controllare i messaggi sul videotelefono per vedere cosa riserva la giornata. Così si entra in possesso del primo indizio: un tipo trasandato conosciuto come The Jake è stato visto con Chandi poco prima della sua morte.

Guidare Blade fuori dal suo appartamento (il pulsante destro descrive dove conduce l'uscita mentre quello sinistro muove Blade nella direzione prescelta) e fino alla Em-way (il sistema di metropolitana di Los Angeles) è abbastanza semplice. Da qui è possibile mandare Bla-

Una volta imparato come manipolare gli oggetti ed essersi orientati nel gioco, la trama avvince rapidamente e continua ad offrire nuovi sviluppi per mantenere vivo l'interesse. Probabilmente finirete il gioco abbastanza velocemente dopo di che l'interesse - sebbene tenuto in vita da qualche soluzione alternativa - svanirà inevitabilmente.

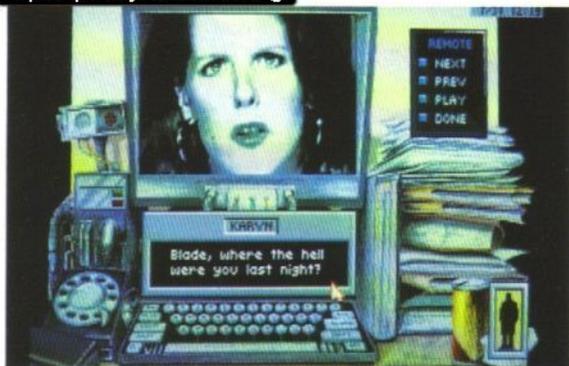
K VOTO
850

G 9 · QI 6 · A 6 · FK 9

IBM PC

Se giocato a 256 colori (MCGA, VGA) *Rise of the Dragon* è un gioco graficamente splendido. L'installazione su hd (6 dischi da 1,4 meg) è d'obbligo e le macchine più lente potranno avere delle difficoltà nel gestire la grafica elaborata e il frequente caricamento.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L89000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE

Controllare il videotelefono è parte integrante della giornata. I messaggi in casa d'altri possono spesso dimostrarsi interessanti quanto i propri.

Le conversazioni con i personaggi possono assumere toni e orientamenti diversi. Siate preparati ad far seguire le minacce con i fatti.

de ad ogni indirizzo conosciuto. Infatti, a meno che Blade non abbia scoperto qualche informazione - ad esempio l'indirizzo di qualcuno - non saprà come raggiungere quel luogo e siccome il giocatore vede l'universo di gioco attraverso i suoi occhi, non sarà segnato sulla mappa.

Prima che ogni pista possa essere battuta con successo è necessario risolvere un problema particolare. Gli uffici chiudono di notte, per esempio, e la polizia spunterà sempre nei momenti meno opportuni. Naturalmente i criminali non rimanderanno di certo i loro piani criminosi mentre ci si dibatte nelle situazioni più pericolose.

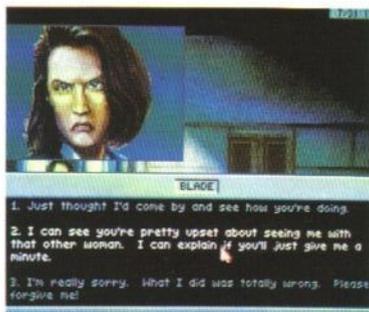
La struttura di gioco implica numerosi spostamenti in varie parti della città e l'interrogatorio positivo di un personaggio fornisce di solito una serie di piste da seguire. Sebbene pilotata da un insieme di scelte, l'interazione è ragionevolmente sottile e permette lo scambio di oggetti oltre ad una sufficiente varietà nella conversazione. I personaggi incontrati si comporteranno a seconda del trattamento subito ed è possibile atteggiarsi a duro dal grilletto facile o comportarsi da tipo deciso o da codardo opportunista. Naturalmente un comportamento aggressivo e minaccioso dovrà essere sostenuto dall'azione.

Il difetto più grosso di *Rise of the Dragon* è che risulta un po' semplice. È possibile arrivare a chiudere il caso dopo pochi (seri) tentativi. Comunque il gioco ha una serie di punti a proprio favore. Innanzi tutto è avvincente da giocare in quanto, in ogni situazione, c'è sempre qualcosa di nuovo da provare. Inoltre la grafica è stupenda: è possibile giocare in 2, 16 o 256 colori. Ovviamente più grandi sono le possibilità della macchina e migliore sarà l'aspetto del gioco. La grafica monocromatica non esaltante, quella a 16 colori buona e quella a 256 assolutamente meravigliosa.

Un'altra ragione della sua relativa facilità scaturisce dalla trama ben studiata. Per dare l'aspetto di un film al modo in cui il gioco progredisce, Blade non si trova mai di fronte a qualche vicolo cieco. Mentre la maggior parte delle avventure contiene pericoli e trappole che regolarmente attendono il personaggio fin dall'inizio, Blade ha un margine di sicurezza molto ampio prima di poter fare qualcosa di irreparabilmente sciocco. Nell'ultima parte del gioco, comunque, l'azione diventa più incalzante ed è opportuno fare più attenzione.

Il gioco comprende anche due sequenze arcade di combattimento contro i malfattori verso la fine . La difficoltà di queste sezioni può essere adattata alle proprie esigenze e capacità e questa parte può essere addirittura saltata se gli arcade non sono il vostro forte.

A prescindere dalla longevità, *Rise of the Dragon* è davvero eccellente. È divertente da giocare ed è molto facile entrare nel gioco. Il prossimo gioco della Sierra che utilizzerà questo nuovo sistema potrebbe rivelarsi un capolavoro.

...e sembra che le cose si mettano male! Forse non è così amichevole come sembra? Vatti a fidare delle donne...

Il prezzo dell'infedeltà. La vostra vecchia fiamma non sembra troppo entusiasta della compagnia che vi siete trovati ultimamente.

http://speccy.altervista.org/

Run for your wife! La mammina di Daphne "incoraggia" Dirk a liberare la sua beneamata figlia...

DI CHE SI TRATTA, DIRKY ?

Chi non conosce i cartoni interattivi della Readysoft potrebbe meravigliarsi di come funzionano. È abbastanza semplice: una sequenza animata mostra Dirk in seria difficoltà. Si tratta di decidere quando e come Dirk dovrà reagire muovendo il joystick in alto, basso, destra, sinistra per spostarsi, o premere il pulsante per usare la spada. Sbagliando il movimento o il tempo compare una breve scena in cui Dirk muore e si perde una delle tre vite; azzeccandolo si passa alla sequenza successiva.

Il problema è che non si interagisce realmente col cartone animato, per lo più si è guidati lungo una strada decisa dai programmatori e non è sempre ovvio intuire le mosse da ciò che appare sullo schermo. Per esempio, nella prima scena Dirk viene attaccato dalla suocera: bisogna muovere a sinistra per schivarla. Tuttavia, non c'è nessuna buona ragione per non saltare a destra, indietro o usare la spada (Daphne non sarebbe contenta di vedere sua mamma fatta a pezzi!), ma i programmatori vogliono proprio quella schivata. Perciò, il gioco può spesso ridursi a una serie di noiose prove e controprove di ogni possibile mossa fino a trovare la sequenza corretta. Bella grafica, però.

Le rovine del castello di Singe non rivelano ripari dai guai, perché questo serpentone non è certo fascinoso... ...più avanti troverete un altro serpente e una macchina del tempo parlante! Come fare per salvare Daphne ora?...

CIP

livello interesse: 5 – 0 (ora, giorno, settimana, mese, anno) — AMIGA

La grafica e il suono sono ben realizzati, e bisogna dire che la voglia di vedere cosa succede rende il gioco invitante. Comunque, non sarà necessario troppo tempo per finirlo se ci si mette d'impegno (non è richiesta molto più che un po' di attenzione). Se si cerca con un gioco di mettere in mostra le capacità grafiche e sonore dell'Amiga o dell'Atari ST, allora meglio comprare un PD Demo e risparmiare i soldi.

K VOTO **694**

G 9 – QI 2 – A 9 – FK 5

AMIGA

Allora, cosa c'è di nuovo? Ammesso che stavolta ci sono più scene e più immagini animate, ma sostanzialmente non cambia granche: sbalorditivo da guardare e da ascoltare, ma il ristretto e superficiale campo d'azione fa sì che l'unica abilità nel finire il gioco stia in un'ostinata perseveranza. I fan di *Dragon's Lair* se lo scoleranno senza dubbio con entusiasmo; i non appassionati ne saranno un po' delusi.

K VOTO **688**

G 9 – QI 2 – A 8 – FK 5

ATARI ST

Non è così impressionante come il cugino per Amiga. I colori non sono altrettanto curati (benché girino in STE che usa la palette a 4096 colori) e il susseguirsi delle schermate leggermente più lento, il che toglie qualità alle immagini del gioco, ma concede una migliore possibilità di azzeccare il tempismo nei movimenti. La musica sostanzialmente è uguale o di minore qualità, ma sempre molto buona. In ogni caso il gioco è immutato, purtroppo.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L99000d	USCITO
ATARI ST	L99000d	USCITO
IBM PC	L99000d	USCITO
MACINTOSH	prezzo nc	IN PREPARAZIONE

Non sono previste altre versioni

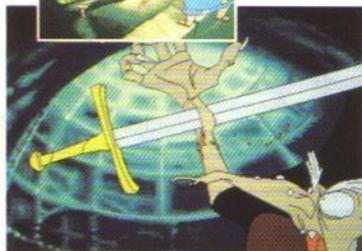
DRAGON'S LAIR II: *TIME WARP*

...Clak! Un giretto nel passato e Dirk ritrova la sua preistoria! Non è mai stato uno che lascia le cose a metà! Guardate! Quei gentiluomini con gli zoccoli hanno la sua innamorata...

Anche se Singe è stato ucciso, ora c'è un nuovo drago in città: la suocera di Dirk! La principessa Daphne è stata rapita dal rugoso e malvagio Mordroc, che la tiene nascosta in una piega temporale. Ispirato dal suo amore per Daphne e dalla grandezza del mattarello di sua suocera, Dirk deve sopraffare serpenti voraci, teschi viventi, pterodattili giganti, angeli furibondi, nonché Mordroc medesimo, per salvarla in questo spensierato (e dispendioso) gioco di violenza attraverso le stanze del tempo!

Le ultime fantasie grafiche della READYSOFT: Dirk oserà cambiare in *Dragon's Lair II*? O *Wrath of the Demon* lo batterà sul tempo ?

...Zooong! Ancora attraverso il tempo alle porte dell'Eden. "Vattene, niente visite!" minaccia l'angelo dai capelli tinti di blu...

...Dirk riesce a scappare ma l'angelo capo si arrabbia. "Arrabbiato, sono furibondo, dolcezza..."

...L'ultimo giro prima di trovare Mordroc, che sta giusto mettendo l'Anello della Morte a Daphne che la farà sua per sempre! Per la disperazione Dirk lancia la sua spada contro la vile canaglia trapassandogli il braccio. Ma la battaglia è appena iniziata...

Al trotto nella prima scena: bisogna saltare gli ostacoli e stendere i demoni raccattando le pozioni dal suolo. Ci sono tre tipi di pozione: una ridà energia (mostrata come un anello di dischi colorati in alto a sinistra dello schermo); una diminuisce l'energia di ogni mostro sullo schermo e l'ultima rende invincibili per tre secondi. Possono essere immagazzinate e usate quando servono.

Il preludio grafico alla seconda scena: è un goblin o uno che ha solamente mal di testa ?

Grande da guardare e grande da giocare. I numerosi livelli dovrebbero rendere molto longevo il divertimento.

K VOTO **884**

G 10 · QI 4 · A 8 · FK 9

AMIGA

Demon è un'ovvia variante di *Beast 2* e in questa sfida mostruosa *Demon* vince con grande facilità. L'introduzione è la migliore mai vista su Amiga. La sorprendente presentazione del gioco con 17 livelli di parallasse e la grafica stile cartone animato lo rendono fantastico. Ma (fortunatamente) non è che una semplice facciata, quel che promette lo mantiene anche giocando. Le imprese del gioco sono divertenti e abbastanza varie.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L69000d	USCITO
AMIGA	L69000d	USCITO
IBM PC	L69000d	USCITO
MACINTOSH	L69000d	USCITO
C64	prezzo nc	IN PREPARAZIONE

Non sono previste altre versioni

WRATH OF THE DEMON

Poteva essere una trama semplice: siete un guerriero incaricato di uccidere un Demone che minaccia il reame. Perché il manuale non esordisca così è un bel mistero. Invece, si leggono un sacco di frottole su un mago chiamato Anthrax (?!?), una fata che ha avuto un brutto sogno e un messaggero del Re assassinato. Tutto troppo complicato da spiegare in questa sede. Ma suppongo che serva a creare 'atmosfera'.

Fatto sta che, anche se non è necessaria, c'è un'introduzione veramente meravigliosa che crea una grande atmosfera. So che leggete queste cose ogni mese, ma si tratta di qualcosa di veramente speciale perché sfrutta tecniche d'animazione che riecheggiano quelle dei classici cartoni animati della Disney. Durante le interruzioni del gioco,ci sono immagini ben disegnate e testi che illustrano i progressi fatti nel raggiungere l'obiettivo finale.

Il gioco è composto da una serie di 'scene', ciascuna delle quali contiene una certa sorta di compito da portare a termine, i quali anche se non sono il massimo in originalità, sono sufficientemente vari da annullare ogni accenno di noia. Le dimensioni e l'animazione di tutti i personaggi sono superlative: il cavallo al galoppo e il divertente dragone dagli occhi stralunati sono decisamente memorabili.

Lo scrolling presenta numerosi livelli di parallasse che creano un grande senso di profondità. La colonna sonora di David Whittaker è buona, ma non esagerata (ricorda molto quella di *Beast 2* a dir la verità).Tecnicamente, questo potrebbe essere il più perfetto e raffinato gioco mai scritto per Amiga.

Fortunatamente i programmatori della Abstrax hanno passato un po' di tempo a pensare anche alla giocabilità. Tutti i comandi rispondono bene e le imprese sono avvincenti. Un gioco sbalorditivo non solo fantastico alla vista e gradevole all'udito, ma anche bello da giocare.

GUARDATE LE DIMENSIONI DI QUESTI FILE!

ATTENZIONE! I deboli di cuore smettano subito di leggere!

Il gruppo di programmatori che sta dietro alle favolosa grafica di *Wrath of the Demon* è composto da Pierre Proulx, Claude Pelletier e Martin Ross, che si sono soprannominati Abstrax e hanno base al di là dell'Oceano in quel di Quebec (Canada). Il gioco è stato sviluppato in 10 mesi ed è composto da quattro dischi, necessari a contenere i 3,5 Mb di grafica e i 600K di sonoro. L'azione è accompagnata da 9 diverse musiche (scritte da David Whittaker) i cui campionamenti sono stati registrati a 20 kHz. Durante il gioco, attraverso le 600 schermate d'azione, si incontrano 120 mostri diversi, dei quali il più grosso consta l'enormità di 300x144 pixel!

The Dragon's Lair (la tana del drago): dov'è che l'ho già sentito?

Yaargh! Resterete sbalorditi davanti a questo diavolo cornuto durante l'attraversamento delle caverne sotterranee della quarta scena.

I giri di pratica servono per imparare a padroneggiare la moto. È meglio imboccare una curva quando si è nel mezzo della strada, per poi sfilare gradualmente verso l'esterno.

La griglia di partenza. I tempi durante le prove di qualificazione determinano la vostra posizione.

TEAM SUZUKI

Con sedici circuiti internazionali, le versioni digitalizzate dei migliori motociclisti del mondo e una routine poligonale ultraveloce nuova di zecca, la GREMLIN deve per forza aver sfornato un prodotto vincente...

Team Suzuki offre al giocatore la possibilità di sperimentare le proprie abilità motociclistiche simulate contro alcuni dei migliori centauri del mondo. E grazie a una programmazione e a un metodo di controllo eccellenti, riesce ad essere sia facile da padroneggiare sia genuinamente realistico.

Il gioco propone l'intera stagione di corse attraverso 16 circuiti internazionali, e si può giocare tutta dall'inizio alla fine, se si ha la necessaria capacità di resistenza (e l'abilità). È comunque consigliabile, se siete alle prime partite, fare un bel po' di pratica. Anche con i tre differenti metodi di controllo selezionabili e i tre tipi di motori a portata di polpastrello ci vorrà un bel po' prima che impariate a governare la due ruote.

Le moto da 125cc hanno poco a che vedere con le loro controparti "su strada". Una volta avviato il motore, potete ottenere dal loro piccolo rombante gruppo propulsore 200 Km/h tranquilli. Meglio prima imparare i rudimenti della guida sulle moto e fare un passo alla volta con macchine di questo tipo, perché queste "bike" (nel gioco) hanno cambi automatici.

Una volta che vi sarete impratichiti nell'inclinarvi nelle curve ad alta velocità, potrete dedicarvi a ritoccare i tempi e a migliorare la "linea".

Al contrario di quel che succede nelle realtà, le moto di *Team Suzuki* non cadono mai. Comunque, ogni volta che abbandonano il circuito incorrono in qualche danneggiamento. Raggiungendo il 100% dei danni vedrete la vostra due ruote crollare leggiadra al suolo ed esplodere. I punti-danneggiamento si possono inoltre incrementare urtando le altre moto e gli oggetti ai lati della pista.

Nel momento in cui avrete percorso un paio di giri con danni inferiori al 50% c'è speranza che siate pronti per gareggiare. Qualificarsi per una gara significa completare tre giri di uno specifico circuito (nel Campionato del Mondo, altrimenti si può provare qualsiasi pista in qualsiasi momento). I tempi sul giro determinano la posizione nella

Durante la pratica, potete osservare la vostra moto praticamente da qualsiasi angolazione. Solo che correre e contemporaneamente guardare la scena da un'altra angolazione è una cosa un po' rischiosa.

Volendo, i centauri poligonali possono essere "spenti" per velocizzare il ciclo dei frame.

L'impressione iniziale è estremamente buona, con la fluidità del mondo in 3D che fa dimenticare il fatto che le prime partite si trascorrono a fracassare la moto. Più in là, quando riuscite a padroneggiarla, il tasso di frustrazione cala nettamente. Considerato questo, la gara per *Suzuki* è tutta in discesa.

K VOTO **900**

G | QI | A | FK

AMIGA

Grafica super-fluida e genuina sensazione di essere davvero ai comandi della moto. L'interruzione delle gare mentre si zooma con la telecamera può aiutare a capire varie cose e l'opzione di accensione/spegnimento di particolari grafici può invece regalare un sacco di velocità in più.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

griglia di partenza della gara vera e propria. Anche se non ci si riesce a qualificare si può ancora gareggiare, ma si parte all'ultimo posto.

Al contrario della maggior parte dei giochi di corsa, in cui potete farvi largo tra gli avversari con relativa facilità, il sorpasso in *Suzuki* è tutt'altro che semplice. Poiché tutti i centauri computerizzati cercano di avvicinarsi il più possibile alla traiettoria ideale, il solo modo per scavalcarli e di effettuare una manovra che esuli da tale traiettoria, col rischio di perdere secondi preziosi e di commettere errori.

Durante la pratica si può osservare la propria moto da cinque differenti angolazioni, ognuno con possibilità di inquadrature infinite grazie alla rotazione e all'elevazione della telecamera. Durante la gara, però, le visuali sono solo dal punto di vista del centauro, da dietro la moto e da sopra.

Per velocizzare il già rapido ciclo dei frame si può scegliere di "spegnere" i centauri (si avranno così delle moto-fantasma) e anche privare la moto della strumentazione e del manubrio.

Per chi è interessato al motociclismo o a quel che si può fare con un buon sistema poligonale, *Team Suzuki* è un acquisto essenziale.

Dare la caccia alle moto avversarie è un'impresa rischiosa. Ma non si può fare altrimenti.

Gli ultimi secondi di ogni gara possono essere rivisti grazie alla telecamera ai bordi della pista che registra tutto. Si possono ottenere utili indicazioni osservando la posizione della vostra moto prima di uno scontro.

http://speccy.altervista.org/

Pronti al decollo. I dettagli del terreno sono molto ridotti ma la velocità non ne trae vantaggio.

Potrà anche essere costruito con transistor e gomma da masticare ma il Mig-29 Fulcrum è un aereo da combattimento formidabile. K sale sul simulatore della DOMARK per farci un giro.

MiG-29 FULCRUM

Malgrado la tecnologia relativamente primitiva il Mig-29 Fulcrum è uno dei migliori aerei da combattimento del mondo, perciò il primo simulatore di volo della Domark si preannuncia interessante.

Sfortunatamente non si può proprio dire che la versione Amiga sia eccezionale: malgrado la confezione gigante, il libro a colori di 129 pagine sul Mig-29, il corposo manuale e il poster, la cosa più importante della scatola, cioè il gioco, non convince.

Le cose cominciano piuttosto bene con una musica introduttiva stile heavy metal (che non fa molto russo, comunque) seguita da uno schermo iniziale che mostra il Mig in volo sopra il Cremlino. Da qui in poi si va peggiorando in quanto lo schermo d'apertura del gioco, un ufficio spoglio con un proiettore che mostra una lista di missioni, è involontariamente comico - il pilota sullo sfondo sembra un tantino costipato e il suo comandante, che stringe in mano un dossier, ha una mano stranamente deformata (troppa vodka a buon mercato, forse).

Il programma contiene sei missioni, una delle quali è un volo di addestramento dove, dopo ogni incidente, si ritorna sulla pista (nelle altre missioni un incidente è fatale).

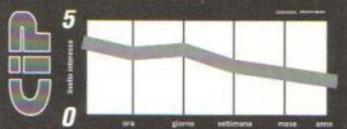
Le altre missioni comprendono: caccia a un sottomarino nel mare Artico (...), combattimento con caccia cinesi sopra la Grande Muraglia, attacco di ponti, autocarri e SAM sul terreno e uno scenario multi-ruolo finale in cui bisogna distruggere una centrale nucleare nel deserto. È necessario accumulare 500 punti prima di affrontare la missione finale.

Ogni missione è preceduta da un'ottima immagine grafica. In questa una piccola città tra le montagne siberiane sta subendo un attacco missilistico. La missione consiste nel trovare i silos e distruggerli (suona molto attuale, vero?)

Sebbene l'interno dell'abitacolo sia un'accurata riproduzione dell'interno di un vero Mig, non è nulla di speciale. Gli strumenti e i sistemi quali il radar, l'altimetro, il selettore delle armi e le manette per i motori sono simili a quelli presenti in altri simulatori di volo. Esiste la possibilità di scegliere se controllare il gioco tramite tastiera, mouse e joystick normale o analogico. L'aereo è però difficile da pilotare con un mouse, cosicché il controllo automatico di volo risulta molto utile.

Malgrado venga mostrata una bella schermata che raffigura lo scenario della missione che ci si appresta ad affrontare, la grafica fuori dall'abitacolo è ridotta al minimo: deserti, lande ghiacciate e paesaggi notturni a seconda della missione. Per mezzo della tastiera numerica è possibile eliminare il pannello di controllo o selezionare delle inquadrature alternative per migliorare il gioco, ma nulla potrà migliorare il pessimo sonoro eccetto la sua eliminazione.

Secondo il pilota John Farley, le prestazioni sono paragonabili a quelle dell'originale e, in questo campo, lasciamo la parola all'esperienza. Esiste la possibilità di scegliere le armi - mitragliatrici e missili aria-aria o aria-terra - ma le sequenze di combattimento sono troppo lente per essere veramente emozionanti.

Tutto sommato, e visto quel che ci si poteva aspettare, *Mig-29 Fulcrum* è un po' deludente. Può sembrare ottimo dalle schermate fisse ma l'azione limitata, la povertà degli scenari e la mancanza di espandibilità per mezzo di ulteriori dischi (*Fighter Bomber* insegna...) spingono a chiedersi perché produrre un simulatore appena sufficiente quando ne esistono già molti altri eccellenti sul mercato.

Le schermate introduttive e le immagini grafiche sono davvero splendide ma in quanto a profondità e varietà il gioco è una grande delusione. Ci vuole più di una buona simulazione per competere in un mercato molto affollato e *Mig-29* non possiede quel "di più" che lo faccia emergere.

K VOTO **750**

G 7 — Q 7 — A 5 — FK 6

AMIGA

Sebbene sia solo leggermente più lento di altri simulatori di volo per Amiga, quel leggermente fa una grande differenza. I fondali non sono molto dettagliati e malgrado le foto statiche degli aerei nemici e degli oggetti a terra sembrino eccellenti, in volo non sono gran che. Il controllo non è particolamente semplice - almeno con il mouse - e la più grande delusione è il sonoro che dopo la musica di apertura è quasi inesistente. Una simulazione competente ma poteva essere realizzata in maniera molto migliore.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L59000d	USCITO
ATARI ST	L59000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

http://speccy.altervista.org/

Ricordatevi che non siete in Italia e cercate di tenervi dalla parte giusta della strada (giusta per chi?) . A sinistra, intendo dire...attenzione! Troppo tardi...

Hard Drivin' 2 è un vero seguito o la DOMARK ha prodotto solo un aggiornamento?

È sempre bello trovare una software house che continua ad aggiornare i propri prodotti dopo la prima pubblicazione. Se comperate un word-processor questi aggiornamenti (in genere) sono spediti gratuitamente al cliente, ma parlando di un gioco, è davvero irritante dover sborsare altri soldi per un seguito che è, in realtà, una versione riveduta e corretta dell'originale.

Bisogna dire che *Hard Drivin' 2 - Drive Harder* (no, il tipo alla guida NON è Bruce Willis) è un ottimo gioco. Basato su uno splendido gioco da bar, utilizza una grafica vettoriale piena per creare una serie di percorsi di guida molto realistici disseminati di ostacoli pericolosi.

HARD DRIVING 2
DRIVE HARDER

Sulla griglia di partenza. Riconosciuto il ponte aperto in lontananza? [illegible] dall'originale ed è sempre difficile da superare.

Il risultato è un incrocio tra un gioco di guida e un simulatore di volo.

Inizialmente è possibile scegliere tra cinque percorsi sebbene il disegnatore di circuiti a icone permetta di cambiarli a piacimento o di creare i propri percorsi definendo i tempi sul giro, i punti da cui ripartire in caso di incidente e così via. È disponibile una vasta gamma di opzioni di controllo che comprendono mouse, joystick e tastiera e anche diverse combinazioni. Si può partire con il cambio automatico e passare al cambio manuale quando aumenta la padronanza dei controlli.

Il percorso tridimensionale è circondato da oggetti realistici quali cartelli stradali, case, barriere e addirittura mucche (!). Alcuni oggetti hanno uno scopo puramente decorativo, altri rappresentano degli ostacoli: specialmente le sezioni come gli anelli e i salti devono essere prese seriamente.

Il comportamento è soddisfacente e realistico - basta prendere una curva troppo velocemente per cominciare a slittare in maniera convincente - e la velocità del gioco è leggermente superiore a quella dell'originale, cosa molto positiva.

Altri miglioramenti comprendono l'autocentraggio dello sterzo, una migliore routine di controllo della visibilità (le altre auto non si vedono se sono dietro le montagne!) e la possibilità di collegare due computer. In questo modo PC, Amiga e ST possono essere collegati tramite una semplice RS-232 permettendo di gareggiare testa a testa senza rilevamento di collisione o in una corsa standard con tanto di auto guidata dal computer. Se volete un gioco di guida davvero differente provate *Hard Drivin' 2*. Il problema è che potrebbe anche interessare a coloro che possiedono già *Hard Drivin'* originale, ma alcuni di loro potrebbero pensare che questi miglioramenti non valgono la spesa. Che sia l'occasione buona per introdurre una politica di upgrade (si restituisce la vecchia versione e si prende la nuova pagando una piccola differenza) anche nel mercato dei videogiochi?

Versatile e semplice da usare (dopo un po' di pratica), ecco il disegnatore di percorsi. Inventatevi un incubo e invitate un amico (nemico?) a provare la propria stoffa di pilota.

Dopo ogni incidente viene mostrato un replay istantaneo del tragico evento. Vale la pena provare (per finta, naturalmente...). Pistaaaaa!

L'auto è un po' difficile da controllare ma per fortuna le opzioni di controllo migliorate fanno si che la curva di apprendimento non sia così ripida come per l'originale. I percorsi aggiuntivi e la possibilità di disegnare i propri circuiti aggiungono longevità a un eccellente prodotto.

K VOTO **820**

G	QI	A	FK
8	7	8	8

AMIGA

Congratulazioni alla Domark per i miglioramenti apportati a questo bel gioco. La velocità dell'originale era un piccolo problema ma ora è stata aumentata per fare giustizia all'ottima grafica e all'animazione. Comunque questa revisione non è abbastanza per parlare di gioco differente. La domanda è - non sarebbe stato meglio aspettare questa versione prima di comperare Hard Drivin'? A saperlo...

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO

Obitus

La PSYGNOSIS pubblica un RPG - con sequenze arcade?!?

Che strana mistura! Un minuto prima stai giocando a un *Dungeon Master* migliorato, il minuto dopo a uno *Shadow of the Beast* mutilato e dopo ancora... beh, non so come descriverlo, suppongo che sia una specie di combinazione dei giochi succitati. Cosa ancora più strana: questo bizzarro mixaggio funziona.

Wil Mason, un conferenziere di storia medievale, sta viaggiando verso casa attraverso la desolata e tempestosa Snowdonia quando la macchina gli si blocca. Incapace di riparare il guasto, trova rifugio in una strana torre di pietra nascosta nel bosco vicino. Esausto, si addormenta poco dopo. Mason si sveglia con una sorpresa: i suoi abiti sono stati trasformati in quelli di un

Una volta all'interno del castello si ha un'altro mutamento di visuale. Vi potete muovere a destra o a sinistra, mentre spingendo in avanti o indietro entrate e uscite dagli scenari, con la vostra figura che si ingrandisce man mano che arriva in primo piano.

contadino medievale. E cosa peggiore, la sua macchina - e la strada - sono scomparse. I problemi per Mason sono appena cominciati...

Obitus è un gioco d'avventura con più di un accenno di azione arcade. Nei panni di Mason, dovete trovare un modo per tornare a casa da questo strano e magico mondo.

Il gioco inizia nella boscaglia circostante la torre. Lo schermo è diviso in due parti: in quella superiore domina una visuale, nella direzione in cui state guardando, in stile *Dungeon Master* con un pannello di stato sottostante.

Tutte le azioni si intraprendono tramite un puntatore a forma di mano. Cliccando sulla bussola si può ruotare la visuale e percorrere i sentieri; il modo in cui l'ambiente scorre, in un 3D incredibilmente fluido, è veramente stupefacente.

È possibile interagire in modo più complesso con l'ambiente usando la serie di icone sul pannello di stato, che corrispondono a comandi come TALK, INFO e PICK. Si possono portare pochi oggetti - quello che avete in mano viene mostrato nel riquadro accanto alla bussola e l'inventario può essere fatto scorrere facilmente. Alcune icone agiscono sull'oggetto all'interno del riquadro, es: selezionate EAT quando c'è una mela nel riquadro e il vostro livello di energia aumenterà.

Quando riuscirete a uscire dal bosco, il gioco si trasformerà in una corsa con vista laterale lungo un sentiero pieno di gente che cerca di farvi fuori. Usando il joystick potete correre verso destra o sinistra, saltare, schivare i colpi nemici (anche se questo non sembra aver alcun effetto: vi colpiscono ugualmente). Alla fine raggiungerete una nuova locazione da esplorare. La cosa più frustrante di questa sezione, dal punta di vista di un avventuriero, è che anche se si vedesse un interessante castello in distanza non si potrebbe prendere una direzione diversa da quella del sentiero per andare a visitarlo.

C'è un terzo stile di gioco, che viene adottato quando entrate in un castello. Ogni stanza viene mostrata in prospettiva e quando fate muovere Mason, questi si rimpicciolisce e si ingrandisce a seconda di dove si trova. Il controllo è sia tramite joystick (per guidare Mason nelle varie stanze) sia tramite mouse (per cliccare sulle icone e interagire con lo scenario come nella sezione in 3D).

Obitus potrebbe sembrare poca cosa ma in realtà è concertato in modo da funzionare sorprendentemente bene. I puristi degli RPG non avranno dubbi a trovare la sua miscela di stili irritante, e bisogna ammettere che il gioco manca della profondità e dell'atmosfera di un *Dungeon Master* o di un *Ultima*. Comunque, i giocatori che cercano qualcosa di diverso con più profondità della solita avventura dinamica ma più azione del "normale" RPG dovrebbero dare un'occhiatina a *Obitus*: penso che gli piacerà.

La grafica 3D fa immediatamente sobbalzare sulla sedia. Dal punto di vista del gioco, ci sono un sacco di cose da fare, e il costante cambiamento del tipo di visuale serve a mantenere l'interesse. Comunque, i puristi degli RPG potrebbero essere infastiditi dalla mancanza di una reale interazione con i soggetti che si incontrano e dalle fasi arcade un pochino frustranti.

K VOTO **830**

G	QI	A	FK
9	6	5	8

AMIGA

Niente da dire sulla grafica: l'ambiente tridimensionale è assolutamente magnifico da vedere ed è facile interagirvi (anche se nei puntamenti col mouse a volte è richiesta un po' di precisione). Gli altri due stili di gioco sono belli, con del buon parallasse nelle sezioni di corsa, ma al confronto sono un po' deludenti. Il sonoro è adeguato ma niente di speciale - qualche rumore di grugniti, lamenti, magici "tintinnamenti" e nient'altro.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L69000d	USCITO

Il viaggio tra le varie locazioni lo effettuerete con visuale laterale, con tre strati di scorrimento orizzontale parallattico. Alcuni cattivi si affacciano dai cespugli e vi attaccano. Non importa quel che fate, sembra quasi impossibile evitare di venire colpiti, meno male che si comincia con un sacco di energia.

Vi potete fidare dell'aiuto di questo misterioso individuo? Con le icone in basso a sinistra potete raccogliere gli oggetti, mangiare cibo o usare gli oggetti nel riquadro dell'inventario (aprire porte con le chiavi, discendere un pozzo con una corda o, come nel nostro caso, attaccare con un coltello).

http://speccy.altervista.org/

La RAINBOW ARTS si getta nella mischia del Fantasy Football

M.U.D.S., letteralmente Mean (Duro), Ugly (Brutto), Dirty (Sporco), Sport, è uno di quegli sport che eccitano il pubblico per la loro smisurata violenza, in cui tutto o quasi è permesso.

I giocatori, trattandosi di uno sport che si svolge nel magico mondo di Ghold, fanno parte delle razze più strane e misteriose, nella migliore tradizione fantasy. Potrete avere nella vostra squadra umani, goblin ed anche Hartwinder (esseri vermiformi), Shemos (una razza che vive tra le paludi), Pustuoks (creature a forma di polipo) e molti altri ancora.

A differenza di chi avrà trovato delle somiglianze con "Blood Bowl", il gioco in scatola della Games Workshop, le partite vere e proprie non ricordano molto il football americano, ma una specie di partita di basket che si svolge in un campo molto più ampio di un normale parquet e con tinozze a fare da canestri. La palla è un animaletto, il Flonk, la cui forma ricorda vagamente un trilobite, che, secondo le regole dell'IMO (International M.U.D.S. Organization), deve avere almeno 12 anni di età e pesare almeno 5 Gholdunz.

In ogni partita si usano 7 flonk, chi riesce a lanciare il flonk nel cesto avversario fa Floptt, cioè gol, realizzando punti. Chi alla fine dei flonk avrà realizzato più punti sarà il vincitore della partita. Esiste un altro modo per porre fine al match anzitempo, ed è quello di ridurre al minimo consentito i giocatori della squadra avversaria, cosa che, non ostante sia poco corretta, fa andare in visibilio il pubblico.

Il vostro ruolo durante il gioco è quello di allenatore della squadra. Sarete voi a dover decidere se acquistare o vendere giocatori, curare chi ha subito più colpi durante l'ultima partita, chiedere soldi alle banche e cercare, dove è possibile, di corrompere i giocatori avversari o gli arbitri. Naturalmente dovrete essere molto oculati nel gestire il vostro denaro, perché altrimenti i giocatori, se non saranno pagati, porranno precocemente fine alla vostra carriera.

Lo scopo del gioco, oltre a quello di rompere più ossa possibili (o qualsiasi altra cosa certe razze abbiano sotto la pelle), è quello di diventare campioni assoluti del continente di Ghold. Il mondo di Ghold è diviso in quattro regioni in ognuna delle quali hanno sede quattro città, riuscendo a sconfiggere tutte e quattro le squadre di una zona si vince automaticamente la coppa regionale, vincendo con tutte e sedici le squadre si conquista la super coppa, diventando così campioni di Ghold.

Ogni città ha delle icone che rappresentano i punti in cui si svolge l'attività manageriale del gioco. La banca, in cui è possibile avere dei crediti, il mercato giocatori, il fisioterapista, per curare i più malridotti, gli alberghi, in cui alloggiare in attesa della partita, il bar, dove trovare giocatori avversari ed eventualmente corromperli, l'ufficio scommesse e lo stadio.

Ecco una delle sedici città. Lo stadio è una tappa d'obbligo, ma anche il bar è un posto interessante da visitare, e lì che si possono corrompere giocatori avversari e arbitri.

L'area avversaria. Con agilità, destrezza e qualche colpo ben piazzato non sarà difficile lanciare il flonk nel catino. Ricordate che saltando il fossato vale 2 punti.

Bene detto questo, ora non vi resta altro da fare che prepararvi per la scalata verso la coppa, unendo alle vostre capacità di allenatore tutta la violenza possibile!

I GIOCATORI

Ecco alcune delle razze che potrete schierare sul campo.

I primi tre sono rispettivamente un Warlonks, un Whizzles e un normalissimo umano. I Warlonks sono dei sauri dalla pelle blu, con gambe molto lunghe che li rendono ottimi corridori da utilizzare in attacco. Gli Whizzles sono piccoli, marroni e veloci. Ottimi attaccanti ma pessimi difensori. Gli umani non sono molto affidabili come giocatori di M.U.D.S., solitamente sono ex-allenatori che hanno deciso di cercare migliore fortuna sui campi di gioco.

Il personaggio a sinistra è un Etants, grandi creature dalla pelle grigia, sono ottimi difensori e attaccanti, ma per avere una squadra vincente è consigliabile basarsi su razze con più cervello.

I Bulles, qui a destra, possono essere riassunte con quattro aggettivi: forti, tenaci, lente e stupide. Ogni difesa che si rispetti dovrebbe averli in campo.

Per ogni acquisto o vendita di giocatori bisogna rivolgersi al tipo qui a fianco. A giudicare dall'aspetto sarà difficile fare ottimi affari.

Inizialmente sarà difficile gestire la squadra dal punto di vista economico senza indebitarvi fino al collo. Ma con qualche vittoria e gestendo al meglio il mercato giocatori tutto diventerà più semplice. Cercare di vincere con tutte le squadre presenti nel gioco, e già di per sé un motivo che vi impegnerà a lungo, e in più la possibilità di giocare in due contro il computer o contro un amico lo rende particolarmente longevo.

AMIGA — K VOTO 850 (G 8, QI 7, A 8, FK 9)

Grafica bella, ottima giocabilità durante la partita e sonoro con musiche d'atmosfera. Un gioco che può piacere oppure no, ma se vi lasciate prendere lo giocherete a lungo e senza annoiarvi. La parte manageriale è la ciliegina sulla torta che lega l'azione e la strategia in maniera intelligente.

IBM PC — K VOTO 845 (G 8, QI 7, A 7, FK 9)

Stesso commento fatto per l'Amiga. Le differenze sostanziali stanno nel sonoro, che anche chi possiede una scheda non potrà gustarsi come chi possiede un'Amiga, e nella giocabilità, che viene tragicamente a mancare se non avete abbastanza MHz.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	USCITO
PC	L49000d	USCITO

ECO PHANTOMS

Salvate la terra (ancora!) nel gioco di esplorazione della ELECTRONIC ZOO.

Tutto ci si può aspettare, ritornando sulla terra dopo sei anni passati nello spazio, fuorché una festa di bentornato come questa. Decisamente il fato ha dei piani bizzarri riguardo il nostro immediato futuro.

La terra che appare sul monitor della navicella non è quella che avevamo lasciato. Tre enormi cupole si ergono dalla sua superficie devastata, macchinari disegnati per appropriarsi di tutte le risorse del pianeta. Gli ECO PHNATOMS hanno invaso il globo. Avendo distrutto il loro sistema planetario durante una folle guerra nucleare, questi esseri malvagi vagano nell'universo alla ricerca di fertili pianeti da depredare. Con la gigantesca nave ammiraglia, la *Planet Drainer*, raccolgono le risorse di ogni pianeta per poi trasferirle sul loro nel tentativo di ricostruirlo.

Non appena vi avvicinate alla terra venite intercettati da una nave degli alieni e gli ECO PHANTOMS salgono sulla vostra navicella. Mentre vi stanno cercando, riuscite a salire sulla loro e a intrappolarli nella vostra. Il vostro compito è chiaro: dovrete infiltrarvi nelle tre cupole e distruggerle. Solo allora potrete attaccare la *Planet Drainer* e salvare il pianeta dalla devastazione.

COMUNICATORE. Quando trovate una costruzione aliena dovete trasmettere il giusto codice di accesso per poter mandare un robot all'interno per la ricerca. Ogni codice è costituito da una combinazione di quattro icone, che potete selezionare cliccandoci sopra. Le vostre scelte saranno visualizzate sul diamante al centro.Mandate il codice sbagliato, o aspettate troppo a comunicarlo, e la vostra identità sarà rivelata - preparatevi a combattere.

5 · 0 · AMIGA · ora · giorno · settimana · mese · anno

Stile grafico eccellente e riminiscenze alla Giulio Verne garantiscono un attaccamento immediato al gioco. Poi le cose si fanno un po' confuse, occorre del tempo per capire realmente cosa sta accadendo e farsi una mappa è decisamente essenziale. Una volta che avete preso la mano con lo stile di gioco vi renderete conto che avete di fronte una lunga e appassionante ricerca.

K VOTO **836**

G	QI	A	FK
8	7	7	8

AMIGA

La grafica è molto attraente, ma il sonoro è strettamente funzionale. Le icone sono un po' piccole, specialmente nel pieno di una battaglia. C'è molto da fare e da vedere, forse troppo all'inizio. Dovete prepararvi a fare qualcosa prima per vedere i risultati in seguito. Un gran gioco per gli avventurieri dinamici il cui interesse sarà sicuramente catturato dal gioco.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
IBM PC	L49000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

IL CURSORE. Controllato dal mouse. Tutte le interazioni avvengono cliccando sulle icone. Muovendo il cursore in cima allo schermo e cliccando sul tasto sinistro del mouse farà muovere la vostra nave attraverso la trincea (che è rappresentata in maniera simile a *Dungeon Master*, ma più carina). Muovendo il cursore lateralmente e cliccando si ruota la navicella. Cliccando sul tasto destro si spara un laser a basso potenziale capace di distruggere gran parte delle istallazzioni minori.

PASSEGGERI. In questo luogo vivono gli umani recuperati. È vostro compito cibarli. Per contro loro vi aiuteranno a condurre la nave, quando li assegnerete ad altre aree.

VISTA PRINCIPALE. Ecco una delle cupole posizionata nel deserto africano. Le altre si trovano al Polo Nord e nel Pacifico.

LABORATORIO VIRUS. Alcuni fabbricati sono infestati da mortali sfere virus che vi possono attaccare. Se non le colpite velocemente si attaccheranno allo scafo e inizieranno a distruggere la navicella. Qui è possibile creare l'antidoto.

SALA MACCHINE. Le cinque macchine di quest'area controllano i vari movimenti della navicella. Potete determinare la velocità agendo sul regolatore. Comunque, tenere il motore ad un regime troppo alto per troppo tempo senza lubrificarlo lo farà saltare!

CANNONE LASER. Se sbagliate un codice d'accesso allora la costruzione automaticamente comincia a difendersi sparando contro di voi. Dovrete trovare il punto debole della costruzione e distruggerla prima che i vostri scudi si esauriscano.

PANNELLO DI CONTROLLO. L'ovale centrale funge da compasso e indica le possibili direzioni in cui si può viaggiare. Le quattro barre che gli stanno intorno indicano il livello di alcuni importanti aspetti della nave, come la forza degli scudi difensivi e il livello di infezione del virus.

STIVA. Distruggere le navicelle aliene farà si che esse lascino sul campo delle sfere che potranno essere raccolte. Queste sfere possiedono diversi benefici, come rinforzare gli scudi difensivi, e persino aiutare nel controllo del tempo in certe zone.

◄ CAMERA DEI ROBOT. Si hanno a disposizione quattro robot, ognuno con diverse abilità. Il loro scopo è quello di cercare nei vari fabbricati cibo, codici di accesso e, in fine, piazzare l'esplosivo. ognuno è armato di laser per proteggersi dalle guardie aliene.

http://speccy.altervista.org/

Il nuovo gioco della Millenium si ispira ai film horror degli anni 50, un genere che ha avuto sempre il suo fascino consegnando al mito attori come Vincent Price, Bela Lugosi, Peter Chusing e Boris Karloff. Si inizia infatti con il sipario che si apre davanti al pubblico in attesa della proiezione cinematografica, con tanto di titoli di testa, un po' come i film della Hammer di Londra (non ditemi che non avete mai visto "La leggenda dei sette vampiri d'oro"?).

Lo spirito ironico e un po' dissacratorio che ha sempre contraddistinto i giochi della Millenium è mantenuto anche in *Horror Zombies*, un'avventura dinamica delle più classiche. Il protagonista è un giovanotto in gilet, il conte Valdemar, che si avventura all'interno della tenuta di Gory. I livelli da superare sono 6 con nemici di varia natura, oggetti da raccogliere e armi da usare. Per terminare un livello e ottenere la password per accedere a quello successivo è indispensabile raccogliere un certo numero di teschi. Oltre ai teschi da raccogliere nella parte superiore dello schermo sono indicate le chiavi per aprire le porte raccolte, quelle per aprire i bauli, il punteggio, l'arma utilizzata, il tempo (solo in alcuni casi) e le vite che sono rimaste. Nella parte inferiore dello schermo invece sono indicati i vari oggetti raccolti.

Il primo problema di ogni livello è raccogliere l'arma indispensabile per affrontare i vari mostri come zombi, lupi mannari, vampiri e topi velenosi. Il conte si aggira per le stanze facendo attenzione ai vari nemici che possono apparire da ogni parte e facendo attenzione a raccogliere gli oggetti i bonus e le chiavi.

Nei vari livelli, il nostro eroe passa dall'interno tetro della casa infestata da orride presenze, ai sotterranei e alle grotte da cui il male si è generato. Per poter liberare la sua magione dalla maledizione che l'ha colpita però, sarà necessario sconfiggere il soprannaturale là dove ha avuto origine: nella cripta.

La cripta, com'è facile immaginare, è l'ultimo livello in cui si potrà accedere, e lì le piattaforme e i mostri che cercano di mandarci in pappa il cervello, aumenteranno a dismisura rendendo anche il minimo errore fatale. Sconfiggete gli zombie anche in quest'ultimo quadro e la vittoria sarà vostra, e con essa la soddisfazione di aver distrutto il male.

Occhio, anche i muri nascondono insidie.

Il divertimento iniziale è assicurato anche se dopo un po' diventa ripetitivo. Vagare per i vari livelli evitando che il nostro sprite entri collisione con quelli dei nemici è un concetto vecchio come il Vic 20, ma a volte può funzionare ancora bene. Non resterete imprigionati nella ragnatela di questo gioco a lungo, ma un po' di svago lo avrete sicuramente, purché vi basti.

K VOTO **750**

G 8 · QI 7 · A 6 · FK 8

AMIGA

Gli effetti sonori sono ben realizzati e variano in base al tema della scena (ululati nella sezione dei lupi mannari, ecc). L'animazione è ben realizzata e lo sprite si muove in modo spettacolare. Inizialmente non è difficile superare i primi livelli anche se diventa sempre più arduo portare a termine i successivi, ma una volta che l'avrete finito non lo giocherete più.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
PC IBM	L29000d	IMMINENTE

E' difficile superare i mostri senza armi. Forse conviene cercarne una...

AMIGA. Il BEAST in tutta la sua magnificenza... o quasi! Solo una parte del mostro rimane misteriosamente occultata dietro la vetrata affumicata. Beh, non potevamo toglervi tutto il divertimento!

NIGHT SHIFT

La LUCASFILM fa il turno di notte.

Glenn T. Bingham è stato descritto dai giornalisti del Toy Trade come uno stravagante, ma gli individui geniali vengono spesso messi in ridicolo. Bingham, fondatore e presidente della Industrial Might and Logic, ha rovistato tra cumuli di cascame industriale per appropriarsi di un po' di materiale e alla fine ha potuto costruire il suo grande sogno: il "BEAST", che nella traduzione italiana sta per Soluzione Binghamiana Ambientalmente Attiva per Giocattoli; una macchina che può produrre giocattoli secondo le specifiche desiderate senza costare tanti quattrini o sprecare le risorse della Terra!

Il BEAST ha iniziato a sfornare bambolotti di alta qualità basati sui famosi personaggi della Lucasfilm, come il Mini Storm Trooper e il Mini D3BO. Ma la produzione si è interrotta per un'invasione di cimici: il BEAST è veramente idiosincratico e ha bisogno di una continua manutenzione. Come se non bastasse dei pelosissimi lemming hanno iniziato a scorrazzare per la fabbrica e a ostacolare le riparazioni.

La IML ha cercato di tenere le ditte avversarie all'oscuro di questi problemi. Ma una cosa, comunque, non può essere nascosta a lungo: la scarsa produttività. Bingham ha deciso di mantenere in funzione il BEAST durante la notte per cercare di aumentare la produzione, e ha messo un'inserzione per cercare un'affidabile operaio sul giornale locale...

E qui entrate in gioco voi. Nei panni di Fred o Fiona Fixit, dovete far funzionare il BEAST a un buon ritmo. Prima del turno di lavoro il Boss vi chiama nel suo ufficio e vi mostra la scheda di produzione notturna. Se non raggiungete il livello di produzione dei giocattoli richiesto avrete il benservito. Se fate il vostro dovere, invece, passerete al successivo turno di lavoro, con un bonus-paga per ogni bambolotto in più sfornato.

IBM PC: La casa dei vostri sogni! Guadagnate abbastanza grana sfornando bambolotti e potrete comprare da soli quel piccolo posticino che avete sempre sognato.

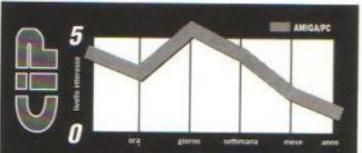
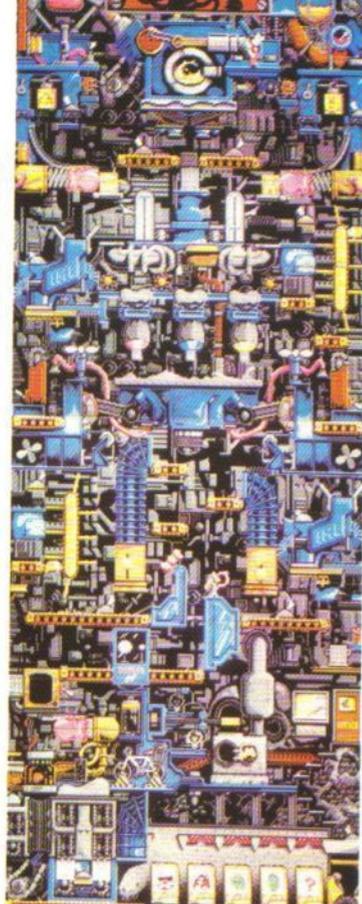
AMIGA. Se non raggiungete il livello di produzione richiesto, l'ufficio di collocamento vi aspetta. I vostri sogni di ricchezze oltre ogni immaginazione sono finiti.

AMIGA. Vai con la bici! Fred deve pedalare (e voi smanettare la leva a destra e a sinistra) furiosamente per generare abbastanza elettricità e mettere in moto il BEAST.

Durante il turno di lavoro dovrete saltare di qua e di là sulle travature del BEAST (lo schermo scorre verticalmente seguendo le vostre scalate/discese) per mantenere il funzionamento della macchina. Spesso questo è un lavoro tranquillo: pedalare su una bicicletta per generare elettricità, spostare leve per fissare la direzione dei nastri trasportatori o per cambiare il tipo di verniciatura ai bambolotti.

Ma altre situazioni richiederanno il frugare velocemente nella vostra borsa degli attrezzi, che contiene un sacco di aggeggi utili: chiavi inglesi per stringere i bulloni, fiammiferi per accendere il bollitore, e (pensate un po') aspirapolvere e piante acchiappamosche per far strage dei lemming predatori. Avete a disposizione anche degli ombrelli con cui potete paracadutarvi da grandi altezze senza farvi male e palloncini per volare verso la cima del BEAST.

Un verificatore di qualità esamina ogni giocattolo finito, e scarta quelli sbagliati. Una volta che la produzione di giocattoli del BEAST è ben avviata potete iniziare ad occuparvi degli arnesi-bonus che appaiono sulle travature del BEAST, così come delle clessidre che allungano il tempo del turno di lavoro e simboli di dollari che aumentano la paga.

Nei primi schermi dovrete solo produrre pochi bambolotti di un solo tipo in un qualsiasi colore. Poi dovrete iniziare a tenere sotto controllo molti più macchinari e differenti tipi di bambolotti, ognuno dei quali dovrà avere un colore specifico. Come potete capire la cosa si fa veramente complessa. Completate 30 turni e avrete fama e gloria.

Confezione e presentazione sono molto raffinate, ma il programma spreca secoli per le varie procedure di controllo della protezione e con i continui accessi al disco. Poi c'è un lungo e frustrante periodo in cui cercate di capire dove cavolo potete e non potete saltare e che cosa potete manipolare. Comunque, fatto questo, scoprirete che un giorno in fabbrica non è mai stato così divertente e starete incollati al computer per molto tempo.

AMIGA

Eccellente presentazione con divertenti scenette inter-livello. Sfortunatamente questo comporta una serie di lunghi accessi al disco che possono risultare molto fastidiosi, specialmente per il lungo lasso di tempo tra le partite. Peccato che queste sequenze non si possano saltare. La grafica è ottima, con un fluidissimo scorrimento del ben animato "Beast" a far da sfondo. Una menzione speciale merita il motivetto dei titoli: un jingle pieno di grugniti metallici e suoni striduli che si adatta perfettamente al gioco ma che o amerete o odierete.

IBM PC

Il gioco è praticamente identico alla versione Amiga in EGA e in VGA, e non perde troppo anche in CGA. E per una volta, incredibilmente, il suono dell'IBM è sopportabile! Il gioco è gratificante e notevolmente divertente dopo che si è superata la "fase di apprendimento" iniziale. La grossa scocciatura è l'inammissibile numero di cambi di disco nel mezzo delle partite e dei livelli stessi. Gli "hard-drivers" non avranno, naturalmente, simili problemi.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L59000d	USCITO
ATARI ST	L59000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO
AMSTRAD CPC	prezzo nc	USCITO
C64	prezzo nc	USCITO
SPECTRUM	prezzo nc	USCITO

http://speccy.altervista.org/

In *Murders in Spaces* si può dialogare tra tutti i personaggi. I testi sono anche in italiano.

MURDERS IN SPACE

Il tenente Colombo prende uno Space Shuttle e indaga in casa INFOGRAMES...

La serie *Murders* della Infogrames ha già visto apparire in questi lidi *Murder in Venice*. Nei panni di un detective bogartiano, il giocatore si aggirava tra le calli in cerca del solito misterioso colpevole. Ora l'azione si sposta nello spazio: una sofisticata stazione spaziale ospita avanzati laboratori di ricerca e astronauti dal passato oscuro... Il capitano della stazione è vittima di un tentativo di omicidio. Perché? Ce ne saranno altri? Dick Anderson, investigatore *extraordinaire*, indaga.

L'azione si svolge interamente nella stazione e nei suoi dintorni. L'icona rappresentante Dick fluttua a gravità zero e viene guidata con il mouse per i moduli che compongono la stazione. Cliccando sugli oggetti che compongono il paesaggio è possibile evidenziare nuove icone sulle quali operare. Per esempio, cliccando sul pannello di comando di un portello a tenuta stagna si farà apparire una vista ravvicinata del pannello stesso sulla quale è possibile attivarne i controlli.

La stazione è popolata da numerosi personaggi. Per dialogare con loro occorre cliccare sul personaggio e quindi sulla bocca dell'icona raffigurante Dick. Appariranno varie opzioni di domanda, non tutte prudenti... i personaggi rispondono in vario modo, secondo il loro carattere, e queste risposte sono l'intelaiatura sulla quale costruire la soluzione del caso.

Il punto di forza del gioco è la ricca dotazione di materiale contenuta nella confezione. Gli indizi "cartacei" sono raccolti in un fascicolo e numerati. Quando uno di essi viene rinvenuto il programma informa a che numero del fascicolo occorre riferirsi. Altri indizi che possono essere esaminati comprendono un ragno velenoso (di plastica, fortunatamente!), una matassa di filo e una strana mascherina...

Murders in Space è un gioco divertente e rilassante (nonostante la tensione "sotterranea" che pervade l'investigazione). È ottimo per chi desidera impegnarsi in un'investigazione insolita e ricca di sorprese, ma la struttura del gioco non va oltre un certo spessore. *Deadline* della Infocom resta a tutt'oggi ancora insuperato.

Il sistema immediato di comandi e la rapidità con cui la vicenda si mette in moto garantiscono un'attenzione istantanea. Il caso è appassionante e l'interesse rimarrà alto per diverso tempo, ma naturalmente una volta risolto...

K VOTO **718**

G 6 — QI 8 — A 0 — FK 7

AMIGA

Grafica sufficiente e sonoro inesistente. Il gioco è interessante, insolito, anche se non estremamente originale, e moderatamente divertente. Analizzare personalmente articoli di giornale, foto di cromosomi e foglietti d'appunti scarabocchiati aggiunge fascino all'investigazione. Se *Murder in Venice* risentiva di una certa lentezza, *Murders in Space* ovvia a questo difetto grazie alla ristrettezza dell'ambiente di gioco e alla densità della trama.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO

GALACTIC EMPIRE

Il mondo alieno a 3D della TOMAHAWK

Qualcosa di molto strano sta succedendo su Ether, pianeta desertico posto ai confini dell'Impero Galattico. Può sembrare una contraddizione parlare di "avvenimenti strani" su un pianeta con una atmosfera solfurea e una gravità di 10 G, dove i coloni umani sono confinati in veicoli blindati chiamati Formec e incontrano quotidianamente rettili lunghi decine di metri.

Comunque un compito decisamente da duri aspetta l'agente speciale del SerSec (Servizio Segreto): nei panni di un innocuo (!) giornalista, deve scoprire le cause della guerra civile che sta dilaniando Ether, contattare gli alleati dell'impero e valutare i loro mezzi.

Appena arrivati allo spazioporto di Harbouge, ci si accorge subito che l'ambiente non è dei più ospitali; attraverso lo schermo del Formec si vede il paesaggio in 3D dello spazioporto: una spoglia distesa, delimitata da campi di forza, due soli edifici e qualche abitante di Ether. Quando si desidera comunicare con qualcuno, compare un menu che consente l'utilizzo di cinque frasi, che esprimono lo stesso concetto ma con atteggiamenti e toni diversi; per esempio si può chiedere "per favore, dov'è l'entrata?" o "dimmi come si entra o ti cavo gli occhi", ottenendo due risposte diametralmente opposte.

Superato l'incontro con l'ufficiale doganiere, si è liberi di girovagare per il resto del pianeta, cercando di adempiere al proprio dovere. La parte civilizzata di Ether si riduce a due sole città, Tiph-Ether e Tecno Dsehe, abitate da mercanti, da cacciatori e da lavoratori non-umani, schierati o dalla parte dell'Impero o da quella di Voltar, il cacciatore a capo dei ribelli. Il resto del pianeta è frequentato da animaletti poco raccomandabili, in grado di sfondare la corazza del Formec con un'unghia o lanciare aculei congelanti.

Com'è facilmente intuibile, Ether non è precisamente un mondo tranquillo, e conviene equipaggiare prima possibile il proprio Formec con radar, armature supplementari, granate, lanciafiamme, ecc. Esplorando il mondo di *Galactic Empire*, evitando mine nucleari e colpi di laser al plasma, l'agente speciale dovrà riuscire a entrare in contatto con gli esponenti delle due fazioni, cercando di carpire informazioni che gli svelino sia la natura della guerra civile, sia chi ha assassinato l'ufficiale imperiale di Ether.

Al primo sguardo *Galactic Empire non vi sembrerà nulla di speciale, ma giocandolo anche solo per un paio di ore vi accorgerete che dietro a qualche problema grafico c'è un'ottima avventura in 3D.**

K VOTO **745**

G 6 — QI 8 — A 5 — FK 7

AMIGA

Ad essere pignoli, il mondo in 3D non è dei migliori: l'effetto "nebbia", che accelera i movimenti, cancella a scatti le forme lontane mentre il vostro Formec sta semplicemente ruotando, e ogni tanto gli edifici coprono anche gli oggetti posti al loro esterno. Tuttavia *Galactic Empire* si dimostrerà una valida avventura dinamica, e se riuscirete a sopportare qualche difetto grafico, vi divertirete per un bel pezzo.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST/STE	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

Quando si raccolgono i contenitori è molto facile scontrarsi con il paesaggio. Un uso combinato di raggio trattore/scudo vi toglierà d'impaccio.

Nei livelli più avanzati ci sono pericolose barriere da superare. Qui, per esempio, bisogna sparare alle sfere ai lati del burrone per aprire i cancelli. Ma attenzione - rimangono aperti solo per pochi secondi!

Un perfetto tempismo e una saggia amministrazione del carburante sono necessari per evitare gli ostacoli che possono danneggiare l'astronave.

Zarathrusta

L'ultimo gioco della HEWSON è davvero semplice: un tentativo di tornare a quei bei tempi andati quando la giocabilità era tutto.

In fondo, ci vuole una certa dose di coraggio per lanciare un gioco per 16 bit basato su *Thrust*, un gioco economico per 8 bit di circa due anni fa che a sua volta era un incrocio tra *Asteroids* e *Lunar Lander*. Malgrado la grafica migliorata, *Zarathrusta* non è quel che si definisce un passo in avanti.

Il giocatore controlla una piccola astronave con il compito di localizzare e raccogliere dei contenitori di Klystron sulla superficie di alcuni pianeti difesi in modo sempre più pesante. Usando una limitata scorta di carburante bisogna introdursi tra le difese avversarie, superando mortali caverne sotterranee per raccogliere i contenitori per poi tornare all'astronave madre e spingersi nello spazio alla ricerca di nuovi mondi da saccheggiare.

Si può guadagnare un bonus di 10000 punti distruggendo il reattore nucleare in modo da paralizzare permanentemente qualsiasi attività aliena e rendere instabile il pianeta. Da qui in poi è una corsa contro il tempo per raccogliere i contenitori di Klystron e fuggire prima che il pianeta esploda. A dire il vero è molto difficile andare oltre il tempo limite, in quanto è più probabile che le riserve di car burante si esauriscano prima.

Chi ha già sperimentato giochi con controllo inerziale come *Asteroids, Thrust* o *Oids* ha un'idea dei controlli dell'astronave: rotazione oraria e antioraria, spinta dei motori e fuoco. C'è anche un raggio trattore/scudo che può essere usato per attirare i contenitori e per proteggersi da collisioni con l'ambiente circostante. Infatti il contatto con la superficie del pianeta distruggerà l'astronave.

Più ci si addentra nel gioco e più il controllo deve essere accurato per riuscire a sopravvivere. Certi pianeti sono dotati di una forza gravitazionale più forte, altri hanno sistemi di difesa più sofisticati.

Vista la semplicità e lo scopo del gioco è necessario che il giocatore abbia un ottimo controllo sull'astronave. E qui Zarathrusta se la cava piuttosto bene. La difficoltà dei primi livelli è minima, consentendo al giocatore di prendere confidenza gradualmente con il metodo di controllo invece di essere distrutto ogni cinque secondi.

I paesaggi dei pianeti sono molto vari e comprendono foreste, zone industriali e zone ghiacciate. Il carburante in certe regioni è estremamente scarso e piuttosto che sprecare tempo per distruggere il reattore è meglio raccogliere i contenitori e fuggire.

A coloro che già possiedono *Oids, Thrust* o simili, *Zarathrusta* non riserverà molte sorprese. Se invece i giochi da bar con controllo inerziale sono la vostra passione, potreste trovarlo divertente.

La distruzione del reattore farà diventare instabile il pianeta. Si guadagnano 10000 punti per questa colossale impresa vandalica.

STAR CONTROL

La ACCOLADE si prepara a conquistare lo spazio.

In *Star Control* 14 razze aliene, divise in due grandi schieramenti, l'Alliance e la Hierarchy, si contendono il controllo della galassia a colpi di luce coerente e bolle acide (il che mi ricorda qualcosa...).

Come comandante in capo di uno dei due schieramenti, si può scegliere se effettuare un singolo confronto tra due sole astronavi, se lanciarsi in una battaglia tattica che vede contrapposte sette astronavi per parte, o infine se scatenarsi in una conquista a livello galattico, combattendo nel modo "strategico".

La prima opzione, *Practice*, è uno spara e fuggi molto semplice: si può scegliere se giocare contro il computer o contro un amico, scegliendo tra una gamma di sette astronavi per ogni blocco. Si va dallo Spathi Discriminator, agile ma male armato, al Vux Intruder, pesante e poco manovrabile, o all'X-Form, incrociatore degli Mmrnmhrm, che può trasformarsi in due astronavi dalle caratteristiche opposte, e così via.

Dopo aver scelto con quale mezzo seminare la distruzione nel campo di prova, ci si ritrova in una specie di arena spaziale, popolata solo da qualche meteorite, oltre, ovviamente, al nemico... Mentre i contendenti si scambiano uova, bolle velenose, missili nucleari, ecc, sulla destra dello schermo sono presenti gli indicatori di carburante e di energia delle due astronavi, che diminuiscono in base ai colpi ricevuti. Quando le due astronavi si avvicinano, la visione dall'alto si ingrandisce; sfruttando le abilità della propria astronave e i punti deboli del nemico, prima o poi il duello a fine, e appare la fatidica frase che proclama il superstite vincitore.

La seconda opzione, *Melee* offre la possibilità di confrontarsi con un piccolo esercito di sette astronavi, una per ogni razza. Il combattimento è identico a quello dell'opzione *Practice*, e vince il giocatore che distrugge per primo tutte le astronavi avversarie. L'ultima opzione, *Full Combat*, invece è un vero e proprio wargame: bisogna affrontare il nemico in dodici scenari, di difficoltà crescente. Si può scegliere di comandare una delle due parti in ogni aspetto del gioco, o solo in quello tattico in cui si affrontano due astronavi, oppure soltanto in quello strategico, lasciando al computer il compito di sbrigarsela nei duelli. Ogni scenario ha un obiettivo ben specifico, come bloccare l'espansione nemica, distruggere la base dell'avversario o conquistargli delle miniere. La difficoltà varia in base al numero di stelle che costituiscono la galassia teatro dello scontro. Come nei wargame tradizionali, la sequenza di gioco di *Star Control* è divisa in turni, in cui un contendente può impartire tre ordini per volta. Questi ordini cambiano in base al "pezzo" che si sceglie, e permettono di fondare colonie e miniere, di fortificare una installazione alleata, di costruire le astronavi militari, o di spostare quelle già attive.

Un momento della battaglia spaziale.

Lo scopo immediato è quello di espandersi nell'universo, cercando allo stesso tempo di ostacolare l'avversario, attaccandogli le basi e assediandogli le colonie. Alla fine del turno, se una o più astronavi sono in orbita ad un pianeta controllato dagli avversari, la visione passa da strategica a tattica, e ha luogo uno scontro uguale a quello dell'opzione *Practice*. Per aumentare l'aspetto strategico, quattro dei 14 mezzi spaziali di *Star Control* possiedono poteri particolari: ad esempio, il vascello Ur-Quan può conquistare una colonia senza il lungo assedio necessario alle altre navi, oppure gi incrociatori dei Mycon ricreano l'equipaggio senza bisogno di recrutarlo sulle colonie alleate. Inoltre esistono dei "bonus", sotto forma di relitti dei misteriosi popoli antichi, che, se trovati da una astronave, ne aumentano le prestazioni in un determinato campo.

Se poi dodici scenari possono sembrare pochi, *Star Control* contiene un "kit" per crearne di nuovi, modificando parametri come "numero delle astronavi disponibili" o "obbiettivi della missioni".

Il menu di *Star Control*

Star Control **non rappresenta una novità nel panorama dei wargame spaziali, tuttavia la sua semplicità lo rende consigliabile ai wargamer alle prime armi, o a coloro che non vogliono studiarsi manuali per un mese prima di poter iniziare a giocare. Anche se la prima opzione può sembrarvi un gioco di pubblico dominio, il punto di forza di questo gioco è nella terza opzione, e ci metterete un bel po' prima di finire i dodici scenari. Inoltre l'editor che permette di creare nuovi scenari vi terrà più attaccati a *Star Control*. Compratelo solo se cercate una via di mezzo tra spara e fuggi e wargame.**

K VOTO **765**

G 7 · QI 7 · A 6 · FX 7

AMIGA

La grafica delle astronavi e della mappa strategica e molto scarna, ma appaiono spesso delle immagini statiche disegnate molto bene. Il sonoro comprende piacevoli, ma corte, musichette che accompagnano la vittoria o la sconfitta.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000d	IMMINENTE
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

http://speccy.altervista.org/

NARC

Arruolatevi nelle squadre anti-droga e anti-terrorismo della OCEAN e della US GOLD nell'interminabile lotta contro la criminalità organizzata!

▲ **Boom! Braccia e gambe tutt'attorno sono il risultato di un colpo di bazooka sparato in mezzo ad un gruppo di criminali. Come sarebbe contento il dottor Frankenstein!**

▲ **Sei in arresto! I lettori non-violenti saranno contenti di sapere che non è necessario uccidere qualcuno. State vicini ad un criminale per un paio di secondi e potrete arrestarlo ricevendo un bonus.**

Novità finalmente: uno spara e fuggi contenente un forte messaggio contro la droga - sebbene tenda a perdersi tra esplosioni e brandelli di corpi vaganti.

Il giocatore veste i panni di un altro muscoloso discendente di Rambo la cui missione consiste nell'infiltrarsi nel nascondiglio di Mr Big e porre (violentemente) fine alle sue losche attività. Volendo è possibile invitare un altro giocatore per un perfetto lavoro di squadra.

Il gioco è diviso in dodici livelli a scorrimento orizzontale visti da un angolo leggermente rialzato in modo da dare una visione pseudo 3D all'azione. Ci si può muovere liberamente con il joystick a destra e a sinistra mentre spingendolo verso l'alto e verso il basso si salta o ci si china.

Ogni livello è infestato da una varietà di assassini che non chiedono altro che essere dilaniati dai proiettili della mitragliatrice in dotazione o dispersi ai quattro venti con il fido bazooka (a cui si accede tenendo premuto il pulsante di fuoco). Ma è bene sparare attentamente! I pro-

Non si tratta di un prodotto straordinario e il semplice metodo per progredire nei livelli indica che *Narc* non è un gioco che possa durare un mese, figuriamoci un anno.

K VOTO **720**

G 6 · QI 2 · A 6 · FK 5

AMIGA

Molto deludente. Lo scorrimento è fluido e c'è un gran numero di avversari contemporaneamente sullo schermo, ma il gioco sembra essere portato di peso da un ST. La grafica è povera con sprite malamente animati che zoppicano lungo insipidi fondali. Il sonoro non è male, a parte il noioso motivetto tra le partite che interrompe l'azione. Anche la presenza di un'opzione per due giocatori non migliora il gioco. Se siete dei grandi patiti del coin-op potrebbe anche piacervi altrimenti pensateci seriamente prima di comperarlo.

PIANO DELLE USCITE

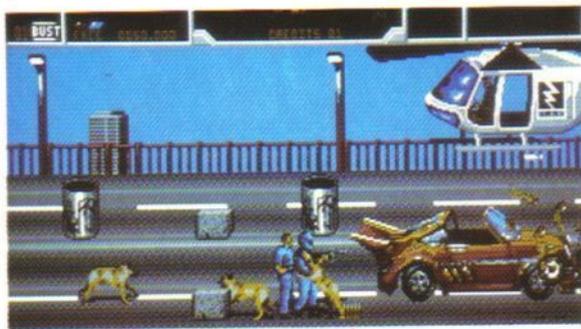
AMIGA	L29000d	USCITO
PC	L49000d	USCITO
AMSTRAD CPC	L19500c • L25000d	USCITO
C 64	L19500c • L25000d	USCITO
SPECTRUM	L19500c	USCITO

Non sono previste altre versioni

Prendete questo! Fate attenzione ai televisori (sulla destra dello schermo). Sparando su di essi si trovano rigeneratori di energia nascosti - chi ha detto che la TV fa male?

Nella metropolitana si fanno spesso brutti incontri: questi tipacci praticano karate.

Yeah! Anche qui la giustizia viene dalla canna di un fucile! Possibile che questa gente non abbia mai sentito parlare di processi? King Pin (non il nemico dell'Uomo Ragno), capo della MOB, ha rapito la bellissima figlia del presidente Cole, Brittany. Lucas McCabe, il duro di turno, ha deciso che è ora di farla finita con King Pin - per sempre! Armato di mitragliatrice con tanto di lancia granate si prepara ad affrontare numerosi livelli a scorrimento orizzontale (chissà perché questa terribile sensazione di deja vu?)

Inutile girarci tanto intorno - questo è un clone di *Narc*. Come nel suo ispiratore ci sono orde di criminali da eliminare, munizioni e bonus da raccogliere e giustizia da amministrare lungo la strada che vi porterà a salvare la figlia del presidente. Nessuna possibilità di arrestare i criminali in questo gioco - Mc Cabe dice che

Conosci il tuo avversario! Prima di un livello che introduce un nuovo tipo di nemico compare uno schermo informativo.

Un'altra buona ragione per tenersi lontani dalle strade: i missili lanciati dall'elicottero di Mr Big! Tenete d'occhio la sua posizione usando lo scanner posto nella parte superiore dello schermo.

Aiuto! Aiuto! Salvate la ragazza rapita dalle grinfie dei criminali!

iettili e le munizioni per il bazooka sono limitati e rimanerne senza è un grave errore. Per fortuna, i nemici uccisi a volte lasciano cadere caricatori e munizioni o anche rotoli di banconote e buste di droga che possono essere raccolti per un succulento bonus a fine livello. E fin qui, tutto bene.

Purtroppo ci sono alcuni difetti che rovinano il divertimento. Tanto per cominciare bisogna sorbirsi per intero il motivo musicale prima di ogni nuova partita ma questo è ancora il meno. Più preoccupanti sono i difetti del gioco. È piuttosto facile progredire nei livelli cercando di correre piuttosto che fermarsi a combattere - pochi tentativi e arriverete a vedere più di metà del gioco - il che pone seri dubbi sul fatto che *Narc* possa durare più di una settimana.

Lo strano metodo di controllo fa sì che talvolta si salti o ci si accucci invece di muoversi su o giù per lo schermo. Comunque il problema maggiore è che si viene automaticamente riportati in posizione eretta quando si viene attaccati. Niente di male fino a che non ci attaccano i cani che possono essere colpiti solo da accucciati. Naturalmente ciò diventa impossibile perché i loro attacchi costringono a stare in posizione eretta. L'unica soluzione è di evitarli fino a quando non se ne vanno. Davvero frustrante.

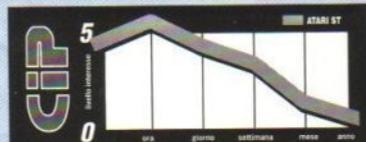
Complessivamente la Ocean ha fatto un buon lavoro con questa conversione del gioco da bar della Williams. L'azione è veloce e frenetica e far fuori questi criminali è abbastanza divertente (specialmente con un bazooka!). È davvero una vergogna però che alcuni dei difetti del gioco non siano stati eliminati in fase di test.

CRIME WAVE

prendere dei prigionieri è da deboli. Mc Cabe inoltre lavora da solo quindi non esiste un'opzione per due giocatori.

A favore di *Crime Wave* ci sono molte armi da raccogliere nei livelli avanzati e le esplosioni, che sono più grosse e sanguinolente (i non-violenti cancellino le ultime righe...). Per fortuna il gioco non contiene i difetti dell'ispiratore sebbene il metodo di controllo, simile a quello di *Narc*, sia abbastanza ostico da gestire.

La presentazione merita un accenno particolare. L'evolversi della trama, prima e durante il gioco, è presentato con una serie di immagini digitalizzate (talvolta animate). Non solo si tratta di un lavoro molto curato, è anche piuttosto (...) piccante - sembra infatti che ci sia un numero eccessivo di inquadrature della poco vestita Brittany legata ad una sedia (ma chi si scandalizza?)

Crime Wave è molto più giocabile di *Narc*, principalmente perché i controlli sono meno complicati e permettono di dedicarsi all'azione senza troppe perdite di tempo. È anche un gioco più difficile perciò anche i killer più abili potranno uccidere criminali per molto più tempo.

Un lungo e difficile cammino attende quelli che vogliono provare a salvare Brittany, ma alcuni potranno registrare un calo d'interesse molto prima di arrivare al confronto finale con King Pin.

K VOTO **745**

ATARI ST

Lo scorrimento è molto fluido e veloce per l'ST, sebbene rallenti comprensibilmente quando c'è parecchia confusione sullo schermo (non che si noti molto nel bel mezzo della battaglia). Anche il sonoro è buono. L'azione può risultare leggermente ripetitiva a lungo andare ma si tratta comunque di un ottimo gioco che supera di gran lunga la versione Amiga di *Narc*.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

Questi esperti di karate sono davvero pericolosi. Coraggio, si ricomincia!

All'attacco!? La capanna è piena di cose interessanti da raccogliere.

http://speccy.altervista.org/

ZOMBI SURFISTA DALLO SPAZIO PROFONDO

All'Activision stanno lavorando a un film di serie B? Rik Haynes ha visto in anteprima 4 nuovi giochi della veterana software-house americana...

DEUTEROS

Che cosa si otterrebbe ampliando le sezioni strategiche di *Elite* e cancellandone al contempo le sequenze d'azione? È quello che sembrano aver fatto all'Activision con il seguito di *Millennium 2.2*, il fortunatissimo gioco strategico fantascientifico. Giustamente battezzato *Deuteros*, il termine greco per "secondo", il gioco è l'atmosferico seguito dell'hit-sorpresa del 1989. Sostanzialmente, *Deuteros* è un gioco di gestione di risorse. Una volta ottenuti le fabbriche orbitanti, le navi spaziali e un'esplorazione dell'universo ben avviata, il gioco si risolve in un'avventura dinamica in cui si avrà a che fare con misteriosi manufatti alieni e con i loro terribili artefici.

Ian Bird, un trentunenne programmatore di Coventry, ha creato sia *Millennium 2.2* sia *Deuteros* ma non è nuovo all'ideazione di giochi di strategia. Bird ha realizzato il primo simulatore sottomarino strategico per il Sinclair ZX81 e da allora ha scritto altri sei giochi strategici per vari formati.

Ora siete pronti ad andare la dove nessuno è mai giunto prima, ma possono farcela i motori, Capitano?

Simile nello stile a *Millennium 2.2*, ma quasi dieci volte più ampio, *Deuteros* costituisce una sfida più intrigante per tutti i devoti strateghi spaziali.

Collocazione temporale: cento anni dopo rispetto alla fine dell'originale. Il leggendario impero galattico di *Millennium 2.2* aspetta di essere rifondato ma una flotta stellare deve essere costruita dal nulla prima di poter procedere con le conquiste. La tecnologia spaziale è dimenticata, quindi sta a voi promuovere la ricerca, la produzione e i programmi di addestramento per questo epico progetto. Poi comincia il vero divertimento...

Jai Redman si occuperà ancora della grafica, che stavolta avrà un sapore bio-tecnologico e maggiore animazione.

L'Activision va fiera di *Deuteros*, e diremmo a ragion veduta visto che il gioco ha un potenziale maggiore del suo illustre predecessore. Ha, in altre parole, le carte in regola per diventare un classico. *Deuteros* verrà lanciato sul mercato il prossimo mese per Amiga ed ST. Speriamo che valga ciò che promette.

Il Pianeta Terra... o almeno ciò che ne è rimasto. È qui che ha inizio la vostra avventura spaziale.

HUNTER

È un duro, sa guidare elicotteri e carri armati, è impegnato in una missione di sabotaggio dietro le linee nemiche, è totalmente tridimensionale, è *Hunter*.

Paul Holmes, ex-programmatore della CRL, ha scritto un gioco che utilizza alcune delle più innovative routine tridimensionali mai viste - creando al contempo un nuovo stile di gioco d'azione. *Hunter* è come un film di James Bond proposto nel glorioso 3D, alla massima velocità di 25 frame al secondo.

Il vostro personaggio può andare dappertutto e fare tutto. Come entrare nei palazzi e maneggiare qualsiasi oggetto in vista. E mettiamo che ci sia un elicottero che giace incustodito. Nessun problema. Ci si può salire sopra e si volerà alti nel cielo. Lo stesso vale per veicoli terrestri come biciclette e jeep. Si può anche andare in windsurf ma il tempo per trastullarsi è poco: il nemico sta aspettando e la scorta di carburante si sta esaurendo velocemente. Dopo tutto, chi vorrebbe entrare in battaglia a piedi quando può irrompere tra le file nemiche in un grosso tank da guerra?

Hunter può essere giocato come una grossa campagna o come successione di tante missioni. La vasta area di gioco viene generata casualmente ogni volta che si gioca per conservare l'interesse a lungo termine. Quindi preparatevi, uomini d'azione, perché *Hunter* sarà presto pubblicato per Amiga ed ST.

Per le avventure dinamiche 3D sta per aprirsi una nuova era.

Hunter. Un guardiano di fine livello con la sua bella armatura.

Hunter. Operazione 3-D.

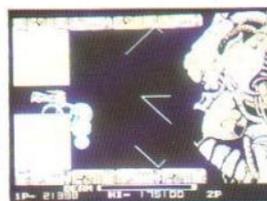
BEAST BUSTERS

Attraverso la foschia, un'orda di zombi carnivori fa capolino e procede verso di voi. È un incubo o l'ultimo horror-cult di George "La Notte dei Morti Viventi" Romero? No, è la conversione del terrificante gioco d'azione SNK *Beast Busters*.

Nuovo nella serie degli insensati sparatutto operationwolfiani con mitraglietta, *Beast Busters* è una missione di ricerca e distruzione che deve porre fine all'invasione degli zombi. Il gioco è un semplice sforacchia budella con quantità industriali di zombi, cani idrofobi e passanti che non c'entrava niente, da spazzare via. *Beast Busters*ha sezioni a scorrimento multi direzionale e avanzamento in soggettiva tipo *Operation Thunderbolt*. Difficile che il vostro dito lasci il pulsante durante una partita, il motto è "non pensare, spara".

Si occupa della conversione per Amiga ed ST, che dovrebbe essere nei negozi prima di Pasqua, la Images. Questo team di sviluppo ha precedentemente convertito *Ninja Spirit* e *Super Wonderboy* per l'Activision.

Beast Busters è il miglior gioco della SNK dai tempi di *Ikari Warriors* quindi dovrebbe valer la pena dare un'occhiata alle versioni per computer. Si spera che il gioco venga convertito anche per l'affamata console SNK Neo-Geo, che ha un disperato bisogno di un maggiore supporto di software.

R-Type II. Tempo di scatenare La Forza!

R-Type II. Un guardiano di fine livello con la sua bella armatura.

R-TYPE II

L'impero cattivo di Bydo è tornato, ed è determinato a sottomettere il mondo (ancora!). Una disperata battaglia sta per cominciare nelle misteriose dimensioni senza fine dello spazio che sono state infettate e corrotte da questa potenza malvagia. Ma è l'ora del riscatto. Voi (chi se no?) venite spediti in otto differenti settori dello spazio nel sofisticatissimo caccia R-9. Siete la sola arma di difesa del genere umano contro il nemico. Siete tutti soli.

La Arc Developments si sta occupando della conversione di questo coin-op della Irem, uno shoot'em-up a scorrimento pieno di sprite giganti, laser a deflessione e capsule protettive. Le armi si incrementano e si modificano sparando a certe navicelle aliene e raccogliendo i gioielli che queste si lasciano dietro. Il primo gioiello raccolto attiva un'arma speciale, La Forza, che si può piazzare a poppa o a prua dell'R-9, spedire avanti per aprirsi la strada o dietro come retroguardia. La Forza ha i propri laser per difendersi da sola.

R-Type II ha molte cose in più del solito. Ha alieni e fondali simili però con ostacoli e problemi più duri da affrontare.

Anche se il gioco sarà pronto tra pochi mesi, l'Activision ritarderà la sua pubblicazione fino a Settembre.

▼ *Beast Busters*. Dagli allo Zombi!

Masterblazer

La Rainbow Arts rispolvera per i 16-bit un vecchio gioco della Lucasfilm.

Masterblazer merita rispetto. Anzitutto perché è la conversione di un glorioso, anche se non notissimo gioco per C64 (*Ballblazer*), poi perché a distanza di più di un lustro dalla sua prima apparizione è ancora in grado di non fare figuracce su qualunque computer a 16 bit. Che cosa rende il gioco così interessante dopo tanti anni?

Non l'ambientazione, che prende spunto dall'idea di uno scontro tra due giocatori in una improbabile arena del futuro, e neanche la rappresentazione della partita sul video, diviso in due metà come in tanti altri giochi. Sono gli ingredienti di base a fare di questo cavallo di razza un pezzo da collezione: velocità pazzesca e lo sviluppo originalissimo di un'idea non nuova ma sempre in grado di catturare l'attenzione.

Master Blazer è uno scontro a due giocatori, uno contro l'altro in un campo da gioco rettangolare, levigato come una palla da biliardo e rapidissimo. I cavalli da battaglia di ciascun contendente sono rappresentati da due veicoli a propulsione magnetica in grado di pattinare alla velocità della luce. L'aspetto del veicolo ricorda quello di un pedone da scacchi corazzato, ed il terreno bianco e verde conferma l'ipotesi che qualche idea sul design sia stata mutuata proprio dall'antico gioco cinese.

Le similitudini però si fermano qui, perché l'obiettivo è quello di guidare con il mezzo corazzato - il suo nome è Rotofoil - una palla d'acciaio che gravita nell'aria verso una porta mobile che percorre ciclicamente i lati del campo.

L'avversario ovviamente deve fare altrettanto. Chi segna più goal vince. Niente di più semplice dunque, ma appena proverete a giocarlo nulla sembrerà così scontato. Lo schermo, diviso in due metà, una per giocatore, riporta in soggettiva la vista diretta dall'oblò del Rotofoil. Il campo su cui si pattina si presenta in una smagliante prospettiva 3D con punto di fuga al centro della vista. Il mezzo esercita automaticamente un campo magnetico in grado di catturare la palla se è nelle vicinanze e di tenerla nel suo raggio d'azione durante i movimenti.

Il joystick consente di spostare rapidamente il veicolo in tutte le direzioni, mentre il pulsante permette di sprigionare un forte raggio di energia in grado di sparare la sfera verso la porta o di destabilizzare il Rotofoil avversario per tentare di fargli perdere il controllo della biglia, se è in suo possesso.

Giocare la prima volta è frustrante, tanta è la velocità con cui si disputa la partita. Spesso vi troverete a vagare per il campo senza neanche riuscire a vedere l'avversario. Dalla seconda volta in poi il meccanismo comincerà a macinarvi lentamente e vi si attaccherà addosso per molto tempo. In frazioni di secondo dovrete imparare a dirigere il mezzo verso la sfera, catturarla, resistere agli attacchi avversari, esercitare a vostra volta pressioni sul nemico, e sparare finalmente l'oggetto verso la porta con la precisione di un Patriot.

Master Blazer dà il massimo quando a sfidarvi è un amico e non il computer: in questi casi esercita un grandissimo fascino e stimola ore ed ore di gioco.

Rispetto alla versione per C64 sono stati ovviamente migliorati gli sprite: la velocità, se possibile, è ancora più infernale. Altri gadget aggiuntivi sono rappresentati dalla possibilità di disputare un mini torneo ad otto ed una gara di slalom per spezzare la tensione della partita. Merita una menzione anche una storia illustrata del gioco, per mezzo della quale ci si potrà erudire sull'evoluzione ingegneristica dei mezzi che nel tempo si sono sfidati sulla micidiale scacchiera bianca e verde.

Descrivere *Masterblazer* è difficile, giocarlo anche, ma vale decisamente più di queste poche righe e di quello che costa sugli scaffali del vostro rivenditore di fiducia. L'unico possibile pelo nell'uovo è che è stato fatto ben poco per evolvere il gioco rispetto alla sua versione originale. Da un lato è segno che alla Rainbow Arts sono convinti, non senza ragione, che il meccanismo funzioni ancora alla perfezione, dall'altro però i vecchi fan di *Ballblazer* non avranno nuovi stimoli. Chi non l'ha mai visto però se lo procuri.

LORD OF THE RINGS

Applausi a scena aperta per l'ELECTRONIC ARTS/ INTERPLAY per questa nuova versione del "Signore Degli Anelli" di J.R.R. Tolkien.

La Electronic Arts è sempre stata considerata come una delle migliori software house nel campo dei roleplaing-adventure. Molti dei sui titoli (*Bard's Tale, Star Flight*, o *Hound of Shadows*, solo per citarne alcuni), sono diventati dei veri best-seller, grazie ad un'alta qualità grafica, e a trame, che col tempo sono divenute via via più complesse ed avvincenti.

Oggi, ci troviamo davanti a *The Lord of the Rings* (*LoR*), che non smentisce la gloriosa tradizione, e pare essere un prodotto che si pone ai massimi vertici qualitativi, sia per quanto riguarda la grafica, che per quanto riguarda l'ambientazione e la trama. Ecco, il vero punto di forza del programma sta proprio nella trama, che ricalca in modo fedele la nota saga del Signore Degli Anelli di Tolkien, il papà del genere fantasy. E siccome una tale storia è troppo vasta per poter essere racchiusa in un solo prodotto (a meno di non avere 10 e più dischetti a disposizione), ecco che ci troviamo a giocare la prima di tre parti, che fonti ben informate ci dicono vedranno la luce approssimativamente ogni otto mesi.

La storia, per quei due o tre che non hanno ancora letto il libro, tratta delle vicende di Frodo Baggins, un Hobbit venuto in possesso di un anello magico che dona l'invisibiltà a chi lo indossa, che si trova coinvolto nell'eterna lotta combattuta tra il Bene ed il Male. L'anello infatti, è ardentemente concupito da Sauron, l'oscuro signore, che invia i suoi servitori (i Nazgul) alla ricerca del prezioso oggetto.

Frodo, aiutato da Gandalf il mago e da una compagnia formata da amici ed alleati, ha come compito quello di distruggere l'anello, gettandolo nella fornace di Monte Fato, nel bel mezzo di Mordor, regione in cui domina e dimora l'oscuro signore. Il tutto sfuggendo sia alla caccia dei Nazgul e degli orchetti, sia ad altri innumerevoli pericoli. Basare l'avventura su un tale libro, presenta delle grosse insidie, dal momento che una storia così complessa e ricca di fascino è già stata definita, e l'aggiunta di nuovi elementi (necessari per non rendere il gioco una noiosa ripetizione di fatti già noti per chi ha letto il libro), deve essere attentamente calibrata, per non stravolgere il senso del racconto. Giocando però, ci si accorge di come tutto sia stato studiato attentamente, con la storia che praticamente ricalca quella che tutti conosciamo, e con molti enigmi e dettagli in più.

Durante il gioco si incontrano numerosi personaggi con cui si può dialogare. In questo caso stiamo consolando una bambina.

Vi sono infatti numerose trame secondarie che permettono al giocatore una grande libertà di azione, pur rispettando il succedersi degli avvenimenti propri della storia principale. L'impostazione grafica è simile a quella della serie *Ultima*, con vista dall'alto e possibilità di vagabondare in giro a nostro piacimento. È possibile inoltre far interagire tutti i membri del nostro gruppo, ognuno dei quali possiede caratteristiche ed abilità particolari. Infatti, oltre alle solite caratteristiche di forza, destrezza, ecc., possediamo anche degli *skill*, cioè delle abilità speciali grazie alle quali possiamo saltare, nasconderci, scassinare serrature, e così via, sulla falsariga delle regole di un famoso gioco d ruolo (*M.E.R.P.*), tradotto ultimamente anche in lingua italiana da Stratelibri. Esiste un menu comandi richiamabile, che ci permette di effettuare anche tramite mouse le operazioni effettuate più di frequente (parlare, prendere, usare,combattere, ecc.). Una menzione particolare merita la magia, molto meno diffusa nell'universo tolkeniano rispetto a quello di *Dungeons & Dragons*, ma proprio per questo estremamente più preziosa ed efficace. Tutti i problemi incontrati durante il gioco si basano su situazioni studiate ed elaborate accuratamente. Ogni cosa quindi è logica e precisamente correlata al flusso degli avvenimenti principali e/o secondari. Proprio per questo vi consigliamo di esplorare per bene tutta la contea prima di intraprendere il viaggio verso Brea,che troverete andando ad est, oltre la Vecchia Foresta ed i Tumulilande. E prima di avventurarvi in luoghi da tutti descritti come pericolosi (le rovine ad esempio), è necessario essere armati ed equipaggiati di tutto punto. È bene anche far entrare in compagnia più personaggi possibile, perché si sa, l'unione fa la forza.....

Non dimenticate poi di parlare con tutte le persone che incontrate, interrogandole spesso sulle novità che stanno avvenendo nella regione (*news*).

L'unico punto debole, se vogliamo andare a cercare il pelo nell'uovo, consiste nella scarsa maneggevolezza del menu comandi, che unitamente ad una eccessiva sensibilità del mouse, rende inizialmente preferibile l'uso della tastiera, rispetto al nostro solitamente fido topolino. Ma ogni neo viene spazzato via dalla bellezza della grafica, veramente di altissimo livello, con un'intro meraviglioso. Basta con i driver "pseudosimilEGA", da ora solo solida e genuina VGA in 256-colori-256!

Di solito se uno sbaglia a installare il programma, e seleziona il modo EGA invece di quello VGA, quasi non se ne accorge, mentre in questo caso c'è un vero abisso. Inoltre *LoR* è una vera manna per quanti posseggono un PS/2 modello 30, la cui scheda MCGA, non permette di usare né la risoluzione EGA, né tanto meno quella VGA, pur essendo fornito di un eccellente monitor a colori. Ebbene, eccovi serviti. Ecco un vero driver che sfrutta al meglio le capacità di questo tanto bistrattato modo grafico. E vi sfido a trovare delle differenze nelle schermate, rispetto a quelle VGA. Non ci sono assolutamente. Per quel che riguarda il sonoro, si tratta come al solito di cavar sangue dalle rape, ma se possedete una scheda audio le cose cambiano in meglio.

Insomma, un gioco raccomandato per grafica ed ambientazione, che incatenerà al video tutti gli appassionati del genere fantasy, e non solo loro.

http://speccy.altervista.org/

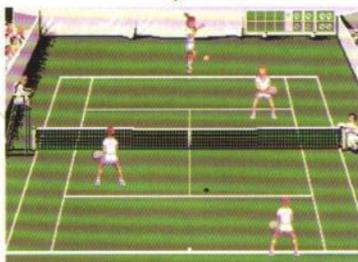
PRO TENNIS TOUR 2

L'ATP tour secondo l'UBI SOFT

Con le soddisfazioni che i tennisti italiani ci stanno danno quest'anno, è il minimo che ci si appassioni sempre di più a questo sport. In più, con un gioco come *Pro Tennis Tour 2* è impossibile non voler imitare le imprese dei veri giocatori con il nostro computer.

A differenza del primo *Pro Tennis Tour*, questo seguito differisce per un gran numero di opzioni in più. Esiste la possibilità di partecipare a tutti i maggiori tornei ATP, di giocare i tornei sia in singolo che in doppio, è possibile determinare le caratteristiche dei colpi del nostro giocatore, deciderne il sesso, la lunghezza dei set nelle partite amichevoli, scegliere la superficie su cui giocare, il livello di difficoltà e allenarsi con il lancia-palline automatico.

In poche parole è possibile fare tutto quello che il tennis vero permette di fare. La partita in sé è un piccolo gioiello di realismo, si possono effettuare tutti i colpi possibili nel tennis e adottare particolari tattiche di gioco a seconda dell'avversario.

Pro Tennis Tour 2 è un gran gioco che dovrebbe affascinare sia i cultori del tennis che gli appassionati di simulazioni sportive in genere.

Durante un torneo di doppio controllate un tennista mentre il compagno è controllato dal computer.

Il menu per le partite amichevoli.

Con questa icona si accede al menu per determinare la caratteristica del vostro giocatore e del compagno di doppio e il livello di difficoltà

Questa icona serve per vedere i miglioramenti del vostro giocatore durante i tornei

Questa è l'opzione più interessante che consente di pianificare un anno di tornei ATP secondo il calendario dello scorso anno

Rispetto alla prima versione la sezione allenamento con la macchina è stata ampliata

http://speccy.altervista.org/

Appesi a un filo (anzi, a una maniglia) mentre il gorilla si prepara a spiaccicarvi.

STRIDER

Il classico a gettoni della CAPCOM arriva finalmente sul Megadrive.

Il comunismo orientale potrà aver perso potere, ma ciò non ha impedito alla Capcom di convertire il coin-op più filocapitalista della storia sul gioiello a 16-bit della Sega. Ma *Strider* sul Megadrive è bello quanto la versione della US Gold per Amiga? Ci potete scommettere!

Ambientato a metà del prossimo secolo, *Strider* va molto oltre la media dei giochi d'azione a scorrimento a base di piattaforme. Il giocatore controlla l'agile spia Strider in missione per rubare dei segreti celati nel bel mezzo della Russia sovietica. Sfortunatamente, i russi hanno altri progetti e lanciano una miriade di ostacoli, agenti del KGB emostri meccanici per bloccare il nostro indomito eroe. Si può scegliere se avere tre, quattro o cinque vite per partita e ogni vita viene persa dopo tre attacchi.

Il nostro alter ego al silicio è molto agile e può abbassarsi, correre, saltare, strisciare e rotolarsi. Ci si può prendere cura degli avversari con la propria spada. Quest'arma produce un raggio di luce superveloce che distrugge quasi tutto ciò che trova sul suo cammino. Strada facendo si può aumentare la portata e la potenza di questa spadaraccogliendo un bonus. Fra le altre cose utili che si possono trovare ci sono punti-ferita addizionali, satelliti d'assalto automatici, aquile elettroniche e un bonus che dona invincibilità temporanea. I pod armati sono dei simpatici aiutanti che vagano per tutto lo schermo (e persino poco oltre i suoi confini) assalendo tutti i nemici che incontrano. Se si hanno già due pod attivi quando se ne raccoglie un terzo apparirà una utilissima pantera robotica. Peccato che questa robobestia sia un po' scema e se ne stia ferma mentre le sparano addosso e la distruggono.

Il gioco si svolge su cinque livelli distinti - ognuno con ostacoli, mostri e fondali differenti. Si comincia il gioco alla guida di un deltaplano miniaturizzato nei pressi del Kremlino. Qui si incontrano soldati del KGB di ogni misura dotati di fucili d'assalto con baionette, un grosso lottatore russo che prende il protagonista e lo sbatte contro i muri e infine il Politburo a forma di serpente gigante e armato di falce e martello giganteschi! Anche il livello successivo è pieno di sorprese, che vanno da un immenso gorillone fatto d'acciaio ad acrobatiche e letali ragazze pratiche di kung-fu. Non c'è da spaventarsi, perché si tratta di semplici premesse al livello finale, in cui si ha la possibilità di cavalcare un dinosauro!

K gioco

Parlando di grafica e stile sonoro, questa conversione è davvero il massimo. I progettisti grafici della Capcom hanno dato un ottimo esempio delle loro capacità. La notevole quantità di sprite sfarfallanti è l'unico aspetto negativo della grafica. *Strider* possiede 32 esotiche colonne sonore con titoli come Tunnel Siberiano, Massa di Nuvole, Gravità Insolita, Uroboros - Il Dittatore di Ferro e Mosque Cuore Freddo. Ogni musica ha quel particolare stile giapponese per il sonoro FM sintetizzato. Gli effetti sonori comprendono 38 suoni semplici e otto effetti campionati con urla, dialoghi e risate.

Quest'ultima conversione da coin-op è una di quelle cartucce che "si devono" avere. Compratela, giocateci e fate venire un accidente ai vostri amici con la qualità non solo di quest'adattamento ma anche del vostro Megadrive. A meno che non possediate un campionatore Technotronic, *Strider* è il migliore esempio di come usare otto Megabit.

Questo grosso cannone maciullerà presto il nostro eroe. Suggerimento: cercate di saltare il più vicino possibile al cattivo mentre scendete, perché non resiste a molti colpi.

Dicono che le luci al neon brillino forte al Kremlino.

Il Politburo ha adottato un nuovo stile politico... il partito serpentiforme armato.

CIP — livello interesse (5 – 0): ora, giorno, settimana, mese, anno — MEGADRIVE

K VOTO **919**

G	QI	A	FK
10	5	10	7

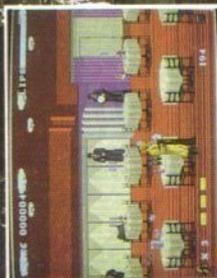
MEGADRIVE

Lo stile audiovisivo tutto particolare di *Strider* conduce a uno schema di gioco semplice ma coinvolgente. In ciascuno dei cinque livelli c'è un compito particolare da portare a termine, e il gioco dovrebbe resistere a un mese di gioco costante. Questo adattamento di *Strider* supera addirittura gli altissimi standard della conversione per Megadrive di *Golden Axe*. Se volete giocare con conversioni perfette dei migliori giochi a gettone in circolazione, il Megadrive sembra essere la macchina del momento. Qui aspettiamo solo G-Loc...

PIANO DELLE USCITE

MEGADRIVE	L100000cart	USCITO

http://speccy.altervista.org/

SEGA®
Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed avvincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei VideoArcade a casa tua.
16-BIT
Il sistem
SEGA ME
GA DRIVE 1
bit includ
nella confe
zione, 1 con
trol pad e l
cassetta "Arc
de" - "ALTERE
BEAST".
1204 J. BUSTER DOUGLAS NUOVA BOX
1014 DICK TRACY
1081 ARROW FLASH
1114 SHADOW DANCER
GIOCHI PREZIOSI
SEGA®
MEGA DRIVE®

MOONWALKER

È tornato: è cattivo, nero e decisamente pazzo, nel nuovo gioco per Megadrive della SEGA

Michael può essere cattivo ("*bad*") fin che vuole nella vita reale, ma in questo gioco non può che aspirare al secondo posto. Infatti in questo programma il giocatore impersona MJ vestito da "smooth criminal" e combatte (sì, combatte!) in cinque scene del film *Moonwalker*. Si comincia in un bar, si procede attraverso qualche bosco infestato da spettri e un paio di fortezze pesantemente armate e si finisce con una battaglia spaziale in 3D con "Mr. Big". I livelli sono differenziati solamente dai fondali, mentre l'azione e gli ostacoli rimangono gli stessi - e in un certo senso limitano il tutto.

Michael lancia il suo cappello esplosivo ad uno dei nemici più duri. Dopo tutto, chi ha tempo per fermarsi a far salotto con tutte quelle ragazze ancora da salvare?

Michael affronta un mondo con scrolling ad otto direzioni con niente di più di un'agilità da ballerino (resa bene - mentre combatte fa piroette e passi assortiti) e una certa quantità di magia (che poi sarebbe energia). Inoltre possiede un cappello che funziona come una smart bomb. Gli avversari, d'altra parte, si limitano a una tecnologia più vecchia e collaudata e appaiono armati di pistole e fucili per fargli/ci la festa non appena possibile. Per liberarsi di essi si può usare il cappello (e un bel po' di energia), un bel calcione (da perfetto ballerino) o si possono evitare i loro attacchi saltando. La potenza degli attacchi viene indicata dal "magicometro" in fondo allo schermo. Più MJ viene colpito, più diminuisce la magia: quando questa arriva al limite inferiore Mike perde una vita.

La ragione per cui Michael ha abbandonato il suo appartamento asettico è che Mr. Big ha rapito quasi tutti gli amici del nostro eroe - all'incirca dieci dozzine di ragazzine tutte uguali. Sembra che dei ragazzi non valga la pena preoccuparsi (chiamalo scemo!).

In ogni livello le bimbe si trovano dietro a delle porte sorvegliate da tipacci che, ovviamente, diventano sempre più cattivi col procedere del gioco. Una volta recuperate tutte le ragazzine di un livello si arriva alla sfida finale, come in *Shinobi*, che può comportare un solo nemico come un'intera armata di avversari. E se vi state preoccupando per sangue e violenza, bisogna sottolineare che anche se Michael tira pugni e annienta i nemici a calcioni, non fa loro male per davvero. Non vogliamo mica pubblicizzare la violenza, no?

Salviamo i bambini, battiamo Mr. Big e facciamo un sacco di urletti scemi. Saremo abbastanza cattivi? Il gioco lo è di certo...

Arti marziali a mille con l'ELECTRONIC ARTS

BUDOKAN

Il Budokan sta alle arti marziali come Sanremo sta alla musica italiana. Ogni anno vi si tiene infatti un torneo definitivo di combattimenti cui partecipano atleti di tutto il mondo dotati ognuno delle proprie armi. Il giocatore è un ex teppista al di sopra della media, che è stato portato dalla propria abitazione di periferia a un dojo completamente attrezzato dove potrà allenarsi in quattro delle arti più famose (*karate, kendo, bo* e *nunchaku*). Poi bisognerà andare al Budokan per guadagnarsi fama, denaro e il titolo di "Tizio Più Pericoloso del Mondo".

All'inizio ci si trova nel mezzo del cortile del dojo. Tutt'intorno ci sono i quattro padiglioni che ospitano le lezioni e una pedana di allenamento dove si può lottare contro un avversario dotato di armi diverse dalle proprie per crearsi le tecniche vincenti necessarie a battere un atleta meglio attrezzato.

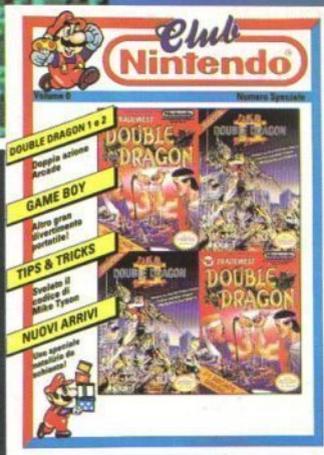
Per imparare le varie arti si fatica molto di più che in un normale picchiaduro, più che altro perché ci sono molte più mosse del normale. Invece di usare i semplici comandi a otto direzioni, ogni stile usa anche delle combinazioni che provocano attacchi nuovi e mortali: ad esempio muovere il comando in alto a destra, premere un pulsante e poi spostare rapidamente a sinistra fa fare al nostro karateka un calcio volante rotante - sempre che si possieda abbastanza tempismo.

L'allenamento è finito. Ora ci troviamo di fronte al primo dei dodici lottatori del Budokan. Lo stiamo affrontando con il karate, una delle arti più rapide ma anche la più difficile da padroneggiare.

Una volta che ci si sente pronti per affrontare il Budokan bisognerà scontrarsi con una dozzina di avversari diversi specializzati in ogni sorta di tecniche e di armi, alcune delle quali sconosciute come i *tonfa*. Dire che gli avversari sono duri da battere è usare un eufemismo e mezzo. Ci vogliono ore e ore di pratica prima di avere una speranza di poter sopravvivere al torneo. Buona Fortuna.

http://speccy.altervista.org/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME ____________________

COGNOME ____________________

DATA DI NASCITA ____________________

VIA ____________________ N. ________

LOCALITÀ ____________________

CAP ________ PROV. ________ TEL. ________

FIRMA ____________________
(di un genitore per i minorenni)

KA

Questo insolito gioco è una conversione del famoso coin op della Taito (risalente al 1981), nel quale si devono delimitare delle aree sullo schermo costruendo delle forme con un cursore. Una volta che avete coperto una certa percentuale dello schermo, si passa a quello successivo e così via.

Non c'è dubbio che potrà sembrare un po' noioso, e lo sarebbe se non fosse per i vostri tre avversari, Qix, Sparx e Fuze. Qix è una linea che si muove in modo irregolare sullo schermo negli spazi liberi, ma se dovesse toccare la linea tracciata dal cursore prima che abbiate chiuso una figura siete morti. Per tenervi in movimento, due Sparx corrono sul bordo degli spazi liberi inseguendo il cursore, mentre Fuze appare quando vi fermate nel mezzo di un disegno e vi corre dietro finche non vi prende o chiudete la figura. Anche se è molto semplice, *Qix* è altrettanto bello, e la semplicità di gioco lo rende quasi ipnotico. Giocatelo e ve ne renderete conto.

Un classico per il GAMEBOY

DAYS OF THUNDER

Il film, la colonna sonora... e ora il gioco. La MINDSCAPE entra in gara sul NES...

Wham, Lanciati a 200 all'ora sulle orme di Tom Cruise! *Days of Thunder* è basato su uno dei successi cinematografici di quest'autunno, una specie di *Top Gun* con macchine da corsa al posto degli aerei. Il giocatore veste i panni di Cole Trickle, guidatore principiante e smanioso di vincere la competizione dell'anno: la corsa di Daytona in Florida.

Il gioco propone un campionato disputato in otto corse. Il giocatore deve lottare contro quindici avversari, inclusi Rowdy Burns e Russ Wheeler (due personaggi del film). Ci sono circuiti di gara diversi (due competizioni che si tengono a Daytona).

Ogni pista ha lunghezza e difficoltà variabili. La posizione di partenza viene determinata da una prova di qualificazione su quattro giri. Le piste, veloci e piene di curve, mettono i brividi - spesso a ragione! Se le cose vanno male, lo sponsor può richiedere al giocatore di dimostrare la sua abilità in un test a cronometro - è necessario superare questa prova o addio sponsor.

Fortunatamente non è necessario vincere sempre. È il guidatore che ha accumulato più punti alla fin del campionato ad essere incoronato d'alloro. Essere in testa al termine di un giro, in una gara, assegna inoltre al giocatore punti bonus. La stagione delle corse si svolge su piste ai quattro angoli d'America, da Phoenix ad Atlanta.

Durante la gara la vista è alle spalle della macchina, leggermente spostata verso l'alto. Il cruscotto, nella parte inferiore dello schermo, aggiorna la situazione del carburante e dei danni subiti. Due quadranti classici raffigurano il contagiri ed il tachimetro. Il contagiri informa sullo sforzo a cui viene sottoposto il motore in un dato momento. È possibile accelerare fino a 200 miglia orarie, ma tentare una curva a questa velocità equivale a suicidarsi. Durante la gara è fondamentale tenere d'occhio i danni subiti: le gomme si consumano ed il motore si logora, e questi fattori incidono sensibilmente sulla velocità del mezzo. Una gomma scoppiata costringe il pilota a dirigersi lentamente verso i box mentre fondere il motore equivale a trovarsi a piedi.

Tom Cruise e Robert Duvall combattono una guerra di nervi durante il film... ma almeno non sono costretti a giocare al gioco! Days of Thunder © 1990 Paramount.

Indovinate qual è il nostro eroe.

Le fermate ai box sono comunque essenziali, nonostante sia meglio non farne molte durante una corsa. Durante queste soste il giocatore può cambiare da una a quattro gomme, riparare il motore e rifornirsi di carburante - naturalmente ogni secondo trascorso ai box è un secondo perso nel tempo finale di gara.

Lascio il commento finale all'attore e aspirante corridore Tom Cruise:

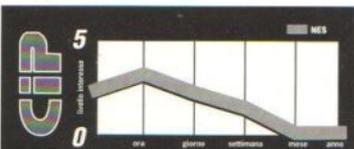
"...Correre non è diverso da recitare. È una sfida fisica e mentale. Non potete aspettarvi di sbucare dal nulla ed arrivare subito primi - occorrono intelligenza e sacrifici".

TATTICHE NASCAR

Side-slamming: **Tagliare la strada ad altre vetture o urtarle con la propria sono tattiche permesse in questo gioco. Il pericolo sta nel finire fuori strada o nel logorare troppo la vettura.**

The Pipe-line**: Risalire verso il bordo del circuito e tuffarsi bruscamente verso l'interno aggiunge alla propria velocità i benefici della forza di gravità... ma attenzione! Gli altri guidatori probabilmente stanno tentando proprio la stessa manovra.**

Slipstreaming**: Guidare alle spalle di un avversario lanciato a tutta velocità permette di risparmiare carburante sfruttando la sua scia. Uscire dalla scia fa inoltre guadagnare alla vettura del giocatore un'accelerazione non indifferente. Gare sono state vinte o perse grazie a questa tattica.**

CIP — livello interesse (0–5): ora, giorno, settimana, mese, anno — NES

Non fa urlare al capolavoro, ma la cosa non ha importanza se la giocabilità è buona. Ahi, non lo è. Peccato. Forse ci giocherete di tanto in tanto, ma non ci contate molto.

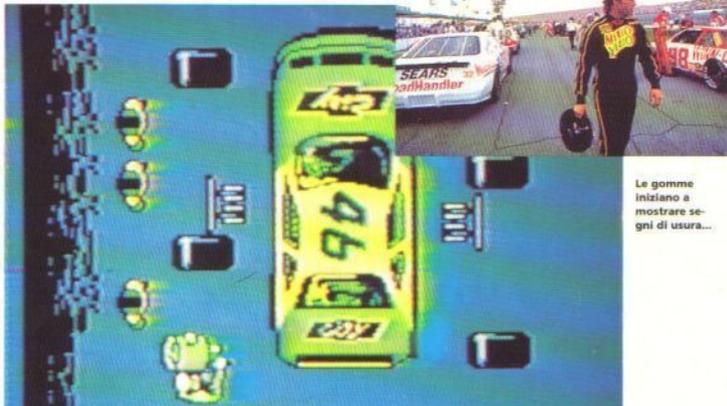
K VOTO **678**

G	Gi	A	FK
3	1	2	2

N.E.S.

Ahimè, che delusione. Se avte visto una gara NASCAR su qualche TV privata saprete che tensione e divertimento raggiungono il massimo nelle situazioni più affollate, cosa che è difficile trovare nel gioco...

Grafica e sonoro sono buoni, ma la pessima giocabilità rende la loro qualità uno sforzo inutile. *Hard Drivin'* sembra destinato, quando uscirà, a conquisatre la testa nei giochi di corsa per N.E.S. Speriamo che la versione per Gameboy sia migliore.

NES — prezzo nc — PRIMAVERA '91

Le gomme iniziano a mostrare segni di usura...

TODD'S ADVENTURE IN SLIME WORLD

L'ATARI affonda fino alle ginocchia nella viscida ma stupenda melma verde

Durante una missione esplorativa nel settore di Andromeda, l'esploratore galattico Todd scopre un'astronave abbandonata, vi sale a bordo e recupera parte del diario del capitano.

Il diario, benché incompleto, descrive Slime World, un pianeta abitato da forme di vita viscide, attaccaticce e disgustose ma pieno zeppo di gemme. Questo basta a Todd per decidere di atterrare sul pianeta e mettersi alla ricerca delle preziose gemme.

Purtroppo, Todd scopre a sue spese che "Slime World" è un pianeta dove la Legge di Murphy vige alla grande: se qualcosa può andare storto, state certi che andrà storto.

In *Todd's Adventure in Slime World* indossate i panni del temerario Todd e il vostro obiettivo è quello di raccogliere più gemme possibili e contemporaneamente ritrovare l'uscita del mondo viscido e sotterraneo di Slime World dove vi attende una capsula di salvataggio. Sembra facile, ma Slime World è un labirinto intricatissimo di gallerie, a scorrimento orizzontale e verticale, che dovete esplorare a piedi, armati di una semplice ma efficace pistola ad acqua. Resterete stupefatti per la moltitudine di caverne, cunicoli, pericoli e schifosissime creature di ogni tipo e forma (sono in tutto 19 con nomi esotici come Octospid, Drools, Flyhead, Tapeworm, Blob e Zit). Ci sono anche pavimenti scivolosi, attaccaticci e rimbalzanti, fiumi sotterranei di viscidume e pozze d'acqua dove ripulirsi. In punti segreti del pavimento e del soffitto delle gallerie sono nascoste delle porte che permettono di accedere a gallerie segrete, spesso piene di Super gemme. Ci sono anche porte super segrete, che vengono alla luce soltanto se gli si spara contro.

Oltre alla pistola ad acqua, Todd è dotato di una "computer map" che gli consente di visionare mappa e lungo il cammino può raccogliere diversi oggetti come "powerup" che triplicano la potenza di acqua (è una pistola ad acqua dopotutto) (potevi risparmiarci questa battutaccia, NdR), esche, "slime shield" o scudi protettivi, megabombe, jet pack, e depuratori di pozze di viscidume. Nelle avventure in modo Comlynx si può trovare anche una pistola "spara-slime" per colpire gli altri compagni d'avventura. Per visionare gli oggetti a disposizione, il cui nome appare in alto a sinistra, si deve premere il tasto Option 1, mentre premendo il tasto "Option 2" li si attiva.

Il gioco contiene sei avventure diverse, che possono essere giocate in solitario o in Comlynx da due a otto giocatori. L'obiettivo delle avventure è più o meno sempre lo stesso - raccogliere più gemme possibili e trovare l'uscita del labirinto sotterraneo - ma le situazioni in cui ci si viene a trovare variano da avventura ad avventura. La prima, intitolata Easy, è di assaggio: ci sono tutti gli elementi del gioco ma la difficoltà è relativa. Dalla seconda in poi le cose si fanno molto più difficili. I nomi delle altre cinque avventure sono: Exploration, Action, Suspense, Logic, Arcade. Ciascuna ha le sue particolari difficoltà e caratteristiche: in Suspense, ad esempio, bisogna raccogliere dei funghi per ritardare l'esplosione di Slime World; in Logic la pistola ad acqua è guasta e bisogna trovare l'uscita basandosi soltanto sulle proprie capacità di ragionamento; Arcade è come un gioco da bar: non ci sono "restart" e bisogna arrivare il più in là possibile con la sola, unica vita di partenza.

Il gioco è di per sé già abbastanza avvincente, ma i programmatori hanno voluto fare qualcosa di più, adottando un sistema particolare di apparizione delle varie caverne o gallerie: queste sono infatti collegate tra di loro da porte di accesso che rivelano quello che c'è al di là soltanto dopo averle attraversate. Ciò crea una certa suspense, perché non si sa mai cosa ci aspetta ogni volta che si supera la porta (assomiglia un po' al vecchio *Dungeons & Dragons* per Intellivision, se qualcuno se lo ricorda). Un'altra ottima pensata dei programmatori è quella di consentire il restart da qualunque punto del mondo sotterraneo già esplorato, semplicemente inserendo, nello schermo "Restart", il codice alfanumerico di sei cifre che appare nella parte bassa dello schermo ogni volta che si mette in pausa il gioco.

Insomma, il Lynx non smette mai di stupirci. *Todds'Adventure in Slime World* è il terzo K-gioco su tre giochi recensiti: se il buongiorno si vede dal mattino...

Attivando la computer map si visualizza sulla destra dello schermo una cartina delle tortuose gallerie già attraversate.

LYNX L59900 cart USCITO

K VOTO **930**

Gli appassionati di giochi d'avventura resteranno impressionati da *Slime World* e si troveranno presto catturati dalla suspense e dall'azione di gioco. Questa cartuccia è una dimostrazione delle capacità del Lynx: la grafica è nitidissima, nonostante il formato, e ben disegnata e l'impressione di viscidume è resa con gran maestria. Il sonoro è buono anche se non ai livelli di *Klax*. Nel modo Comlynx, poi, il gioco assume tutta un'altra dimensione di alleanze e complotti, che lo rende ancora più appassionante.

OTTO ESPLORATORI

Quella che segue è una "mini-recensione" inviataci come lettera, che abbiamo deciso di utilizzare per arricchire la recensione di *Slime World*.

"Devo dire che io (Giorgio) sono appassionato di videogames fin dai tempi di *Pong* (qualcuno se lo ricorda?) e che di giochi elettronici ne ho visti ormai qualche migliaio, perciò non pensavo proprio che avrei finito per essere talmente catturato da uno schermo LCD così minuscolo. Giocare contemporaneamente con altri sette amici a *Slime World* ha finito per rivelarsi un'esperienza unica.

Dopo un po' che ci si addentra in quei cunicoli pulsanti ci si dimentica del mondo esterno ed anche delle ridotte dimensioni del monitor, ed il vostro biondo eroe può fare veramente di tutto, saltare, correre, sparare, raccogliere i più disparati oggetti da utilizzare in seguito, precipitare per chilometri in baratri quasi senza fondo o lavarsi in una pozza d'acqua, scalare un impervio condotto o aggrapparsi disperatamente per evitare una mortale caduta... Ma chi è quell'uomo che ti spara addosso nascosto dietro quella roccia? È forse Roberto seduto due posti più in là? E questo che invece ti aiuta ad uscire da una trappola? Ah!, è Ennio tranquillamente accomodato nella fila davanti alla tua.

Eccezionale. Secondo noi si tratta di un gioco veramente unico nel suo genere: accedere alla mappa e vedere che quei quattro puntini multicolori che corrono in tua direzione attraverso i corridoi sono un gruppo di giocatori che si sono alleati fra di loro e che ce l'hanno con te non è roba di tutti i giorni, nemmeno per un incallito videoplayer."

Giorgio Rampazzo & Ennio Benetti

Giorgio ed Ennio hanno fondato, insieme ad altri amici, un club tutto particolare, come un punto d'incontro e di riferimento per gli appassionati del genere. Si chiama Dragonslayer club. "Esistono già diversi giochi da sala che permettono di giocare a più persone contemporaneamente", scrivono i nostri, "ma con la solita limitazione della medesima schermata. Noi invece volevamo introdurre in sala-giochi il vero concetto di multiutenza: ecco perché due Amiga collegati in net e, soprattutto, otto Lynx allacciati tra di loro (più avanti intendiamo portare altre console, del tipo di quelle così costose che uno non si comprerebbe mai per sé, installare modem, introdurre i giochi di avventura, strategici o di simulazione e così via: in breve un vero e proprio laboratorio ludico-informatico).

Per chi vuole saperne di più ecco l'indirizzo: Dragonslayer Club - presso sala giochi Amyr - Via Monte Sirottolo, 6 - 35143 Padova - Tel. 049/8685518

Una delle viscide e pulsanti gallerie di Slime World. Davanti a Todd ci sono due gemme. A destra in alto l'ingresso un'altra galleria.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

NUOVE VERSIONI

Questo mese nessuno rimarrà deluso. Nelle prossime 4 pagine troverete le ultime versioni per tutti i computer...

ATARI ST

POWERMONGER

Electronic Arts L. 40.000; versione Amiga recensita su K 23; K-VOTO 973

Finalmente è arrivato! Conducete una ventina di uomini lungo 195 terre da conquistare e saccheggiare, il tutto controllato da un grappolo di icone. Ma attenzione, questa semplice interfaccia nasconde un gioco di notevole profondità strategica e per una volta questa definizione completamente giustificata. Graficamente identica alla versione Amiga, la Bullfrog ha fatto un ottimo lavoro anche con il sonoro. I suoni potranno anche essere un po' meno curati ma rispecchiano le migliori aspettative - che è il minimo considerato il ruolo importantissimo che gli effetti sonori rivestono nel gioco quali indizi di ciò che sta succedendo. Anche il gioco naturalmente è identico: perché rivederlo o correggerlo se non presentava problemi? Non ci sono abbastanza superlativi nel dizionario per fare giustizia a questo gioco quindi catapultatevi nel vostro negozio di fiducia e compratelo. Che dire di più?

ATARI ST: K-VOTO 973

Powermonger **sull'Atari ST. Strategia ad alto livello per le masse.**

IBM PC

PRINCE OF PERSIA

Domark/Broderbund L. 29.000; versione Amiga recensita su K 25; K-VOTO 915

Nessuna lamentela, questa è una versione di buon livello. Mentre i fondali di *Prince of Persia* non sono nulla di eccezionale neanche su Amiga, consistendo principalmente in mura di celle e piattaforme, l'animazione del personaggio principale è superba e fortunatamente questo non fa eccezione sul PC.

La trama di questo giovane parente di Karateka (30 e lode a chi se lo ricorda...), in tutta sincerità, davvero ordinaria: il principe deve attraversare le prigioni del malvagio visir in sessanta minuti altrimenti la principessa prigioniera cadrà nelle mani del perfido rapitore. Ma piuttosto che nello sconfiggere la solita varietà di demoni e goblin, il compito del principe consiste nell'elaborare le strategie necessarie a superare piattaforme che si frantumano, evitare tagliole ed eludere guardie armate di spada (sebbene ci sia anche posto per il combattimento, intendiamoci!).

La grafica del PC è perfettamente all'altezza e gli effetti sonori digitalizzati (saracinesche che si aprono, pulsanti che scattano) danno utili indizi per risolvere i problemi. Anche la musica buona essendo costituita da numerosi temi differenti e variazioni da suscitare interesse ed approvazione anche per chi usa l'altoparlante interno.

Fornito su un unico dischetto da 3 1/2 o 5 1/4 il gioco può essere trasferito su hard disk e supporta tutte le schede grafiche. Il controllo avviene avviene tramite tastiera o joystick ed prevista anche un'opzione di salvataggio. Programmato dalla Broderbund in Francia, *Prince of Persia* ben disegnato ed animato ed un gioco da non perdere.

PC: K-VOTO 905

Prince of Persia **sul PC. Attenti! Guardatevi dalle argentee lance del destino!**

It Came From The Desert **su PC. Questa creatura pelosa davvero fastidiosa.**

IT CAME FROM THE DESERT

Mirrorsoft/Cinemaware L.59.000; versione Amiga recensita su K 13; K-VOTO 895

Questo epico prodotto a metà tra un'avventura grafica e un gioco d'azione attinge pesantemente la sua trama da film di fantascienza anni 50 (Them, Tarantula). La grafica invece non ha niente a che vedere con le immagini in bianco e nero di questi classici: la CGA non supportata e i colorati fondali animati possono essere assaporati solo in EGA o VGA. La grafica non arriva alla sofisticazione di quella per Amiga ma gli sfondi dettagliati e i personaggi animati sono l'attrattiva principale del gioco e, tutto sommato, non sfigurano sul PC.

Lo stesso non si può dire per la musica. Se non disponete di una scheda Roland, Adlib o Soundblaster non commettete l'errore di abilitare l'altoparlante interno - le musiche che sembrano essere formate dalle stesse quattro note ripetute all'infinito vi faranno presto rimpiangere il tranquillo "suono" del silenzio.

Nei panni di un geologo che indaga su strani avvenimenti nella piccola città di Lizard Breath, il giocatore sceglie azioni differenti da un menu e viene catapultato in sequenze arcade in cui neces- ►

▼ IT CAME FROM THE DESERT continua

necessario spegnere fuochi, uccidere formiche giganti o combattere con un coltello. La maggior parte di questi giochi è composta dal bersaglio o dall'avversario sullo sfondo e dalla mano munita di pistola, coltello o estintore in primo piano. L'azione non particolarmente veloce o frenetica sul PC ma l'elemento di abilità riveste ancora primaria importanza.

Le sezioni strategiche dove vengono usate piante e mappe della città per schierare le proprie forze contro l'attacco delle formiche giganti sono le più interessanti e complesse.

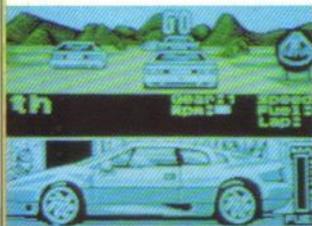
Fornito su quattro dischi da 3 1/2 *ICFTD* richiede un frequente cambio di dischi a meno di trasferire il tutto su hard disk. C'è un'opzione di salvataggio accessibile attraverso lo schermo della mappa e la possibilità di utilizzare joystick o tastiera la quale permette anche di muoversi diagonalmente premendo due tasti contemporaneamente.

Sebbene il formato della Cinemaware usato in *Rocket Ranger, The Three Stooges, Simbad* e numerosi altri stia diventando un po' datato, *ICFTD* è uno dei migliori nel suo genere e la versione PC non è una delusione.

PC: K-VOTO 840

AMSTRAD CPC

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Gremlin L. 29.000; versione Amiga recensita su K 22; K-VOTO 875

Per qualche oscura ragione la versione per Amstrad non riesce a dare la stessa impressione di velocità dello Spectrum. La strada si snoda gradevolmente ma anche alla massima velocità il gioco non diventa mai troppo emozionante - forse perché le collisioni con un'altra macchina o con un ostacolo non danneggiano la propria vettura ma la rallentano solamente come nelle altre versioni.

Sebbene la grafica sia ben disegnata, l'uso del colore è piuttosto limitato così, malgrado l'ottimo sonoro, il risultato finale non è molto superiore a qualsiasi altro gioco di guida.

AMSTRAD: K-VOTO 670

Lotus Esprit Turbo Challenge su Amstrad CPC. Bella grafica, ma il gioco è lento.

C64

S.T.U.N. RUNNER

Domark/Tengen L.19.500/25.000 c/d; versione Amiga recensita su K 25; K-VOTO 480

Suono migliore e grafica più vivace e curata che ricalca più accuratamente i colorati tunnel poligonali della versione Amiga, rendono la versione per C64 indubbiamente migliore di quella per Spectrum (come se fosse difficile...). Ma ancora una volta la mancanza di velocità ne fa un gioco carino da vedere ma terribilmente noioso da giocare. Confrontato con le versioni a 16 bit (bella forza...), per non menzionare lo splendido originale da bar, *S.T.U.N. Runner* sul C64 è uno spreco di spazio su disco.

C64: K-VOTO 410

S.T.U.N. Runner su C64. Più colori, ma che lentezza!

SPECTRUM

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Gremlin L.29.000; versione Amiga recensita su K 22; K-VOTO 875

Questo gioco di guida, ufficialmente licenziato dalla Lotus, non offre nulla di speciale che non si sia già visto in decine di altri giochi del genere eccetto la doppia visuale per due giocatori - ma anche questo riporta alla mente il caro, vecchio *Pitstop II*.

Mentre la versione Amiga dispone di 32 circuiti, quelle a 8 bit ne hanno solo 9 ma sono ancora presenti i 4 livelli di gioco ognuno con un numero diverso di corse da completare e la scelta tra tre diversi motivi musicali. Questi ultimi sono molto buoni nella versione Spectrum e gli effetti sonori sono accettabili. È possibile scegliere anche tra cambio manuale e automatico e tra due modi di controllo differenti con il joystick.

Nel gioco in solitario la metà inferiore dello schermo occupata da un'immagine della vettura. Durante la corsa, sebbene la grafica ben disegnata sia (comprensibilmente) quasi del tutto monocromatica, l'animazione è veloce. La strada si muove in maniera convincente e anche nel modo a due giocatori con numerose altre auto sullo schermo si ha una buona sensazione di velocità.

Un gioco onesto ma un'idea non abbastanza originale da competere con successo con le decine di altri giochi di guida per lo Spectrum.

SPECTRUM: K-VOTO 789

Lotus Esprit Turbo Challenge sullo Spectrum. Il buon compromesso tra colore e velocità rendono questa versione più giocabile di quella per Amstrad CPC.

S.T.U.N. RUNNER

Domark/Tengen L.19.500; versione Amiga recensita su K 25; K-VOTO 480

Con un K-VOTO di 480 per la versione Amiga c'è giustamente da aspettarsi molto poco dalla versione 8 bit di S.T.U.N. Runner. La versione Amiga, sebbene la velocità di animazione dei poligoni sia lenta, aveva un aspetto grafico decente. Nella versione per Spectrum le gallerie colorate attraverso cui sfreccia la motocicletta spaziale sono sostituite da ragnatele, strade e gallerie molto semplici, carenti in colore e praticamente prive di animazione.

Siccome l'azione consiste solamente nel guidare la propria motocicletta lungo alcune gallerie, seguendo un percorso segnato da stelle per raggiungere la massima velocità e cercando di passare su alcune piattaforme speciali, alcuni nemici ben disegnati renderebbero il gioco più invitante. Invece le astronavi aliene sono rappresentate da poveri piccoli sprite che vengono distrutti quasi a malincuore (poveri alieni, su delle astronavi così brutte...).

Il suono povero e la mappa che compare tra uno schermo e l'altro non aggiungono nulla all'azione. In definitiva è difficile trovare qualcosa da raccomandare in questo gioco a meno che non stiate cercando un regalo di compleanno per qualche vostro nemico.

SPECTRUM: K-VOTO 350

S.T.U.N. Runner sullo Spectrum. La grafica monocromatica e le gallerie ad angolo lo rendono troppo dissimile dal gioco da bar mentre la mancanza di velocità completa il giudizio (negativo).

3D SOCCER

Simulmondo L. 29.000 c/d; versione Amiga recensita su K 23; K-VOTO 845

Nella versione Amiga il gioco aveva impressionato per la fluidità e per la prospettiva nuova e innovativa. Per chi credeva che la versione per C64 sarebbe stata concettualmente diversa, a causa dell'enorme differenza tra i due sistemi, la Simulmondo ha pensato bene di smentirlo. Nonostante la logica diversità per quel che riguarda la risoluzione grafica degli sprite, il gioco rispetta la filosofia "I Play" abbracciata dalla casa di Bologna, ed introduce anche nel mondo degli 8-bit un modo diverso di giocare alle simulazioni di calcio. sicuramente meglio di *Kick Off* per C64.

C64: K-VOTO 790

I Play 3D Soccer su C64

AMIGA

CHAOS STRIKES BACK

FTL L. 49.000; versione ST recensita SU K 15; K-VOTO 945

Inutile dire, per chi a già giocato a *Dungeon Master*, che questa seconda parte è un imperativo. Lo stesso stile di gioco che ha reso *DM* il più amato, e il più copiato, gioco di ruolo per ora presente su computer, ci porta verso nuovi e più terribili pericoli che terranno impegnati per lungo tempo tutti i novelli, o esperti, avventurieri. La novità vera e propria è l'editor di immagini con il quale è possibile modificare, o creare, l'aspetto dei propri personaggi, in maniera da avere un gruppo esattamente come piace a voi. È stato aspettato a lungo, ed ha mantenuto le promesse. Da non perdere, sempre che già possediate *Dungeon Master*.

AMIGA: K-VOTO 945

HARPOON

PSS L. 59.000; versione PC recensita su K 17; K-VOTO 940

In uno scenario oramai appartenente al passato, la flotta alleata della NATO e quella sovietica si scontrano nel grigio teatro del Nord Atlantico. Progettato dal mitico Larry Bond (analista militare, arbitro di wargame e autore di libri di successo come *Uragano Rosso*), *Harpoon* ricostruisce fedelmente i meccanismi della moderna guerra aeronavale, dal munizionamento della singola arma, alle capacità dei sistemi di individuazione, alle strategie di teatro. La versione Amiga è leggermente più lenta della versione IBM, ma per il resto i due programmi sono identici. Imperdibile per tutti gli appassionati.

P.S. Lo scenario della guerra in Nord Atlantico appartiene al passato, ma sono previsti nuovi dischetti-scenario per il futuro. Forse il Golfo Persico?

AMIGA: K-VOTO 935

FINAL WHISTLE

Anco L.29.000 per Amiga.

Non è un update, ma c'è una ragione per cui *Final Whistle* si trova tra le pagine di questa rubrica. Non si può parlare di un nuovo prodotto perché *Kick Off* comincia ad avere i suoi anni, e i rimpasti che ci vengono proposti hanno raggiunto il massimo con *KO 2*, ma adesso basta. È chiaro che la Anco voglia sfruttare la scia del successo che *KO* ha suscitato in tutta Europa, ma proporre un data disk, al prezzo di 29.000 lire, che come innovazione ha solo 4 campi, il fuorigioco (peraltro in grado di suscitare più discussioni di quello vero) e la presenza del massaggiatore in caso d'infortunio è davvero troppo. D'accordo, se si possiede 1mb, e non si è caduti nel tranello di acquistare *KO 2* espanso, si potranno aggiungere arbitro, guardalinee e rovesciate, ma mi sembra sempre un po' poco.

In conclusione, un gioco come *Kick Off* è davvero il massimo per chi ama giocare con un simulatore di calcio,ma speriamo che i prossimi data disk aggiungano qualcosa di realmente nuovo o costino qualcosa in meno. Questa è la ragione del voto basso: il rapporto prezzo/qualità si sta facendo troppo tenue.

AMIGA: K-VOTO 700

SPEEDBALL II

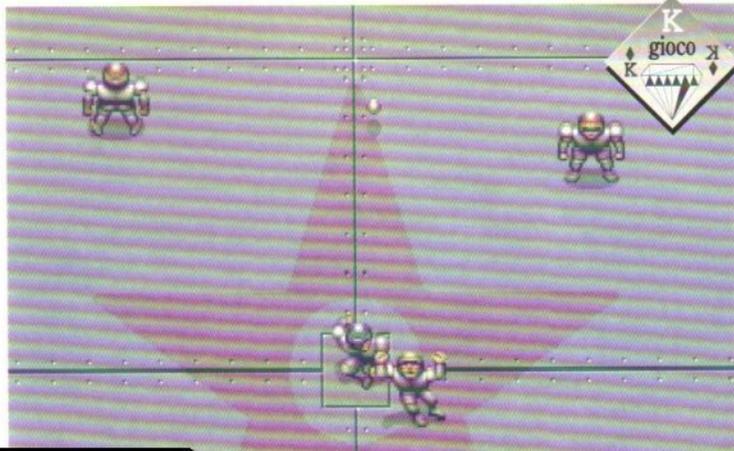
Imageworks L49.000; versione ST recensita su K24; K-VOTO 899

Le caratteristiche della versione Amiga che vi avevamo annunciato nella recensione su K24 sono state tutte confermate. Gli effetti sonori sono straordinari e riescono a creare un'atmosfera da palazzetto sportivo (non perdetevi il venditore di gelati durante il replay). Lo scorrimento èfluidissimo e i contatti tra i giocatori acquistano quella "fisicità metallica" che il gioco richiede. Il campo di gioco è a piastrelle enormi e tutto sembra essere giocato nella stiva di un'astronave. Oltre a questi particolari, e alla colonna sonora originale dei Nation 12, *Speedball II* guadagna moltissimo in giocabilità rispetto alla versione Atari. Le sfide contro il computer non sono più così impossibili e il gioco è molto più spettacolare.

Speedball II ha già vinto il premio per miglior gioco arcadedel 19910 e siamo sicuri che questa versione vi terrà impegnati a lungo in sfide interminabili con e senza amici.

AMIGA: K-VOTO 950

http://speccy.altervista.org/

Con *War Game Construction Set* si possono creare guerre e scenari a piacimento.

WARGAME COSTRUCTION SET

SSI L. 69.000; versione C64 recensita su K 6; K-VOTO 865

Per chi desidera progettare da sé le battaglie su schermo, *Wargame Costruction Set* è un sogno divenuto realtà. Il programma permette di disegnare mappe della scala desiderata e di creare qualunque tipo di unità: catapulte, battaglioni di fanteria, robot teleguidati armati di missili, elicotteri, cavernicoli con clave e pietre, elfi, marine americani... Il limite è dato solo dalla fantasia. Il grosso difetto è che i meccanismi di gioco sono standard e quindi, gioco forza, molto simili e dopo un po' tutte le battaglie tendono ad assomigliarsi. *WCS* è comunque consigliato all'appassionato senza pretese di sofisticazione e al principiante incuriosito. La versione Amiga presenta una grafica migliore ed una gestione più fluida dei processi di design.

AMIGA: K-VOTO 835

PC

Over The Net per PC . Non è la foto venuta male. Le righe non si vedono per davvero...

OVER THE NET

Genias L.29.000; versione Amiga recensita su K 23; K-voto 840.

La versione per PC di questo gioco "estivo" della Genias differisce per diversi motivi da quella per Amiga. La grafica degli sprite è stata ricalcata ed è molto simile, il gioco, girando in grafica EGA è piacevole agli occhi, ma il campo di gioco è scomparso. Vi spiego. Per poter gestire al meglio le routine di animazione, il rettangolo di gioco è stato eliminato, sostituito da una distesa di sabbia (?) completamente bianca: è quindi impossibile buttare la palla al di là della linea di fondo perché la linea non esiste.

Il sonoro si mantiene su buoni livelli, ma molti degli effetti grafici che erano presenti sull'Amiga, sono stati tolti. Ad esempio, la rete che si muoveva sotto le sferzate del vento non c'è più, e gli effetti di "allungamento" della palla sono stati eliminati.

In generale comunque, la conversione è ben riuscita, e per essere un prodotto italiano, mercato che fino ad oggi lasciava molto a desiderare nei prodotti ludici per PC, bisogna dire che non è per niente male.

PC: K-VOTO 720

http://speccy.altervista.org/

Drakken

I fratelli Greco guidano gli avventurieri dispersi nella landa di Drakkhen in altre cinque missioni...

Bentornati all'angolo kurato dall'ormai famoso (o, meglio, famigerato) Paolo Paglianti (che, vi ricordiamo, risponde alle vostre domande tutti i venerdì dalle 18 alle 19). In queste pagine troverete le puntate finali delle guide a *Xenomorph, Neuromancer* e a *Shadow of the Beast II*, il proseguimento di quelle per *Drakkhen* e *Operation Stealth*, la soluzione di *Time Machine*, il secondo livello di *Cadaver*, più uno special sul nuovo e già mitico gioco della Bronderbound, *Prince of Persia*!

Livello 4

La prossima mossa consiste nell'entrare nelle lande ghiacciate del nord, e arrivare al palazzo del Principe Nakhtkhen (se non avete esplorato l'area del Dungeon del terzo livello, non potrete entrare in questo palazzo). Raggiunto il maniero, entrateci tranquillamente: scoprirete che è stato attaccato. Il solo servo rimasto in vita vi dirà di andare a ovest fino al palazzo della Principessa Nakhtkha.

Livello 5

Il modo più diretto di raggiungere questa locazione è quello di seguire la strada a ovest dell'ex-palazzo del Principe Nakhtkhen. Superate l'incrocio e continuate a ovest. Dopo un po', giungerete al piccolo rifugio di Nakhtkha.

Entrate nel palazzo e operate sul simbolo alla destra del passaggio. Mandate il vostro guerriero attraverso l'apertura e eliminate il cavaliere Drakh; quindi fate passare il resto del vostro gruppo.

Ora aprite le porte con gli incantesimi appropriati e andate a destra, nell'armeria. Se vi sembra opportuno, equipaggiate i vostri personaggi con gli oggetti che vi troveret, indi muovete lo Scout e il Warrior, seguiti dagli Utenti Magici, nella stanza in basso (spell 7).

Dopo aver sconfitto gli avversari, utilizzate lo Scout per entrare nella stanza successiva - possibilmente rendendolo invisibile - e ignorate il Drakh Lord. Quindi proseguite verso la stanza in basso, dove troverete probabilmente un altro Drakh Lord: fate sempre gli indifferenti e aprite la porta a sinistra con un incantesimo o con una chiave. Ritornate dove avete lasciato il resto del gruppo, selezionate il Warrior e il Sorcerer, rendeteli invisibili (spell 3) e conduceteli dove prima lo Scout ha aperto la porta.

Attraversate la porta con il Warrior, ed entrate in modo "combat". Seguite la mappa fino alla stanza rossa in basso a destra, dove incontrerete la Principessa Hordthka (attenzione a non essere più in modo "combat" quando arrivate in questa stanza...).

Dopo averla liberata, potrete ricongiungervi con lo Scout e il Sorcerer, e lasciare il Palazzo.

Livello 6

Appena usciti, dirigetevi a sud verso la zona acquitrinosa, dove dovrete seguire la mappa e raggiungere l'abitazione-pagoda della Principessa Haaggkha. Entrate e premete (velocemente!) il simbolo a destra del passaggio per eliminare il campo di forza. Passate nella stanza successiva e mandate uno dei vostri personaggi - preferibilmente il Warrior - nella stanza seguente.

Seguite la mappa fino a raggiungere la stanza prima di quella rossa. Disabilitate il modo "combat" e assicuratevi di avere spazio sufficiente per almeno un altro oggetto nel vostro inventario, anche a costo di sacrificare un elemento importante del vostro equipaggiamento, quindi entrate nella stanza rossa.

Qui troverete la Principessa Haaggkha: se la interrogate, vi consegnerà una lista di istruzioni e un'arma molto speciale, una *Drags +2*. Ottenuta l'arma potete anche tornare dai vostri compagni e uscire dall'edificio.

Tuttavia, se volete trovare altri oggetti e una seconda, micidiale arma, mandate uno o due personaggi nella stanza che si trova in basso nella mappa del palazzo. Nella stanza che precede quella del drago, troverete quattro meccanismi: posizionateli con i numeri mostrati utilizzando i comandi "opera" e "esamina", e entrate poi nella tana del drago. State attenti a non farvi incarcerare e passate attraverso il passaggio in basso. Vi ritroverete in un'umida caverna, che nasconde per voi un'altra *Drags*, un'armatura, un anello e un *vial*.

Livello 7

Ritornate di nuovo al palazzo del Principe Hordtkhen, e salvate la posizione su disco. Apritevi la strada fino alla stanza del principe. Rendete invisibile il Warrior e armatelo con la speciale Drags trovata nel livello precedente, quindi mandatelo nella stanza del Principe, ed eliminatelo.

Utilizzando la nuova arma, il confronto con il principe non dovrebbe essere troppo pericoloso, ma se la situazione dovesse prendere una brutta piega, resettate e ricaricate.

Livello 8

Appena Hordtkhen ha lasciato questa valle di lacrime, ritornate nella piccola abitazione di Haaggkha, dove lei vi parlerà della nuova missione che vi aspetta (tra un mese anche sulle pagine del nuovo numero di K...).

Shadow of the Beast 2

La Yodas Crew prosegue il racconto della sua avventura nel mondo bestiale della Psygnosis.

A questo punto dovreste trovarvi in prigione. Offrite la birra alla guardia, quindi uscite ed eliminatela. Raccogliete la chiave che lascia cadere. Arrampicatevi e saltate sulla prima piattaforma a sinistra. Utilizzate la chiave per liberare il prigioniero. Tornate indietro a destra fino alla catena. Salite fino in cima e saltate a sinistra. Eliminate le guardie e prendete l'anello. Correte a destra e saltate dove il prigioniero sta cercando di scappare. Utilizzate la chiave e correte a destra. Salite gli scalini per uscire da dove siete entrati.

Andate a destra fino a quando non trovate il ponte, dove cadrà il Lizard Giant. Continuate a destra, e offrite l'anello al vecchio saggio. Quindi consegnategli la pergamena. Raccogliete l'arma e andate a sinistra. lasciatevi cadere nel fiume, e, dopo aver superato il vortice, correte a destra. Quindi andate di nuovo giù e poi ancora a destra. Salite sulla corda e saltate sull'altro lato. Prendete il corno, saltate di nuovo sulla corda e scendete.

Andate a destra fino alla lumaca e chiedete notizie di Karamoon. Rispondete "Yes" a entrambe le domande. Ora correte a destra ed eliminate le due creature. Continuate ad andare a destra, lasciatevi cadere dalla riva, e superate la creatura a destra che esce dal tronco. Utilizzate il corno e salite sulla schiena dell'animale che vi porterà sull'altra riva del mare. Ora andate a destra, scendete gli scalini e proseguite fino a trovare Zekel. Eliminatelo e avrete finito il gioco. Complimenti!

Prince of Persia Special!

Immagine 3

Per aiutare tutti i principi imprigionati nei sotterranei del perfido sultano, abbiamo "lavorato" duro per scoprire i segreti dei primi quattro micidiali livelli.

level I

Andate a destra, lasciatevi cadere, e proseguite a destra. Invece di cadere direttamente nel pozzo, calatevi lentamente. Uscite a sinistra. Saltate il baratro che vi troverete davanti, e passate sulla piattaforma leggermente alzata, che aprirà la grata del passaggio a sinistra. Uscite a sinistra. Ora lasciatevi cadere dalla piattaforma, andate a destra per azionare la grata, e correte a sinistra, saltando il pozzo. Entrati nel nuovo schermo, aprite la grata con la prima piattaforma rialzata, quindi saltate la seconda, che invece aziona il meccanismo di chiusura (*immagine 1*). Nello schermo successivo dovete saltare il baratro, passare sulle due piattaforme "traballanti" e scendere quando sono cadute. Uscite a sinistra, scendete di nuovo e raccogliete la spada. Quindi uscite a destra, salite sulla piattaforma (che aziona la grata), posizionatevi sul bordo (per raggiungere il bordo, potete fare dei salti in alto, come se doveste arrampicarvi di un livello, perché quando atterrate, l'omino è leggermente spostato in avanti). Quindi ritornate al secondo schermo, dove vi siete lasciati cadere la prima volta. Uscite a destra ed eliminate la guardia (*leggete il riquadro "Come eliminare le guardie"*). Andate di nuovo a destra, saltate sulla piattaforma in alto a destra (basta toccarla con le mani) per aprire la porta e passate al secondo livello (*immagine 2*).

Immagine 1

Immagine 2

Immagine 4

level 2

Uscite cautamente a sinistra. Correte verso sinistra, ma state attenti a fermarvi in tempo per estrarre la spada in modo da combattere con la guardia. Andate nello schermo a sinistra fino a quando non trovate la piattaforma instabile. Bevete la pozione (se dovete recuperare le energie), saltate o attraversate cautamente gli spuntoni (*immagine 4*) e passate nello schermo successivo. Salite sula piattaforma superiore, quindi saltate su quella a sinistra. Ora saltate di nuovo, raggiungete il passaggio in alto e uscite a sinistra. Eliminate la guardia e passate sulla piattaforma rialzata per aprire la grata, quindi passate nello schermo seguente. Correte verso sinistra e saltate la piattaforma rialzata, perché chiude la grata. Continuate a sinistra e lasciatevi cadere. Affrontate la guardia, e proseguite verso sinistra. In questo schermo troverete una pozione grigia, che non vi conviene bere... Salite, uscite a sinistra, evitate con un abile salto il pozzo, ed eliminate l'ennesima guardia. Uscite a sinistra. Continuate a sinistra, ma state attenti agli spuntoni. Saltate il pozzo, e salite di due livelli, quindi saltate lo stesso pozzo e uscite a destra. Salite sul corridoio rialzato ed uccidete l'ultima guardia. Superate lo schermo con la porta (chiusa...) e, in quello successivo, saltate l'abisso, azionate la piattaforma rialzata, e ritornate nel livello precedente, dove troverete la porta aperta (*immagine 5*).

Immagine 5

Immagine 6

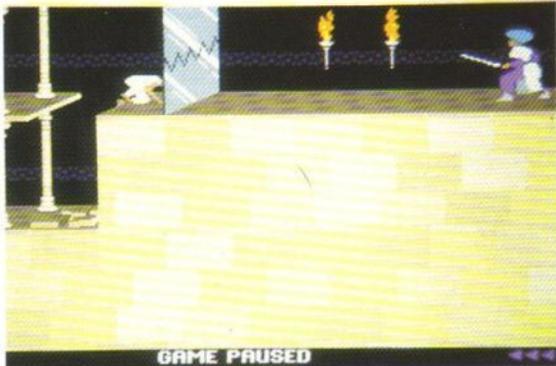



Immagine 11

level 4

Andate a destra, premete la piattaforma rialzata, girate su voi stessi e uscite a sinistra. Continuate a sinistra, lasciatevi cadere e cercate di atterrare sulla piattaforma rialzata (apre la grata), quindi risalite e uscite a sinistra. Passate sulla piattaforma rialzata e saltate il pannello rientrante. Uscite a sinistra. Camminate verso sinistra, in modo da far cadere entrambe le lastre e salite per passare attraverso il passaggio aperto. Uscite a sinistra. Correte attraverso le lame dentate, bevete la pozione e uscite a destra. Saltate i pozzi e uscite (con cautela) a destra. Correte e uscite a destra. Andate sempre a destra e calatevi verso il basso. Proseguite a destra e uscite. Continuate a destra e scendete e prendete, se vi serve, la pozione. Salite e uscite a destra. Continuate a destra , scendete e poi salite a destra, passate attraverso le lame dentate ed eliminate la guardia (*figura 11*). Uscite a destra. Proseguite a destra, salite, e uscite in alto. Salite e saltate oltre il baratro. uscite a destra. Saltate sopra gli spuntoni e uscite di nuovo a destra. Combattete la guardia e uscite a destra. Continuate a destra - in questa stanza troverete un'altra pozione - e uscite sempre nella stessa direzione. Salite e andate a destra. Nella stanza successiva calatevi giù, passate attraverso le lame dentate e uscite a sinistra. Passate sulla piattaforma e uscite a destra. Passate di nuovo attraverso le lame dentate. Salite e andate a sinistra. Correte verso sinistra e saltate attraverso lo specchio (*figura 12*). Andate a sinistra, saltate la buca e uscite a sinistra ed entrate nella porta (*passando al quinto livello come nell'immagine 13*). Complimenti! Avete appena finito i primi quattro livelli di *Prince of Persia*!

POZZI E BARATRI

Quando vi trovate a dover scendere un pozzo, premete il pulsante di fuoco e cercate di calarvi gradualmente verso la piattaforma sottostante. Negli ultimi livelli, ciò è assolutamente necessario.

level 3

Uscite a destra. Salite due volte, giratevi e saltate a destra. Raggiungete la piattaforma a destra, giratevi di nuovo e salite. Uscite in alto.

Salite di nuovo due volte, girate su voi stessi, e saltate a destra (*figura 6*). Camminate fino all'orlo e saltate il primo fosso. Saltate anche il secondo, atterrando su una piattaforma che apre una grata più avanti (*immagine 7*). Quindi risaltate le due buche e **mettetevi a correre**!

Raggiungete la parte sinistra dello schermo e uscite sempre nella stessa direzione. Saltate il baratro e continuate a sinistra, sempre correndo. Saltate il fosso e aggrappatevi al bordo sinistro. Arrampicatevi e uscite a sinistra (*terrificante come nell'immagine otto*). Raccogliete la pozione e uscite a sinistra. Correte verso sinistra e lasciatevi cadere. Quindi salite (aprendo la grata) e uscite a sinistra. Continuate a sinistra, fermatevi prima delle due lame (ahia!) e attraversatele al momento opportuno. Scendete due volte e uscite dal basso. Correte a destra e premete la piattaforma in modo da aprire la porta. Giratevi e ritornate a sinistra. Arrampicatevi e uscite dall'alto. Salite di nuovo e passate attraverso le lame. Uscite a destra. Arrivate sul bordo della piattaforma, giratevi e calatevi giù. Camminate verso destra, combattete contro lo scheletro e cercate gradualmente di spingerlo oltre l'orlo della piattaforma (*in modo da farlo cadere come nell'immagine 9*). Scendete e uscite dal basso. Affrontate di nuovo lo scheletro, in modo da farlo cadere nel baratro, uscite a sinistra, e arriverete alla porta (*immagine 10*).

Immagine 7

Immagine 8

Immagine 9

Immagine 10

SPUNTONI E LAME DENTATE

Gli spuntoni si trovano generalmente sul fondo dei pozzi. Se scendete o cadete in un pozzo con gli spuntoni, siete morti. Comunque, ci sono spuntoni posizionati anche sui normali pavimenti: questi potete evitarli con un salto, o passarci attraverso lentamente. Superare le lame dentate è invece solo una questione di sincronismo.

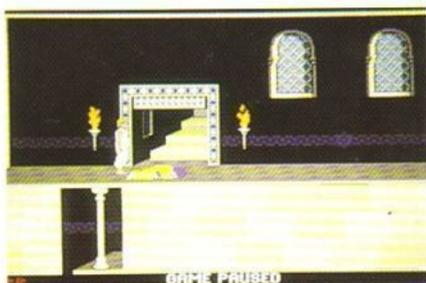
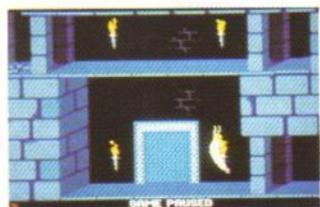



Immagine 12

Immagine 13

COME ELIMINARE LE GUARDIE DEL SULTANO

Generalmente, le guardie del sultano non sono degli ossi duri. Cercano, invece di eliminarvi direttamente, di spingervi verso posizioni particolarmente sgradevoli, come pozzi o spuntoni. L'unico avversario decisamente difficile è la guardia alla fine del sesto livello. La miglior tattica è quella di aspettare cautamente le sue mosse, cercare di evitarle, ma subito dopo colpire, e, in caso di attacco riuscito, colpire nuovamente. Soprattutto non fate l'errore di menare colpi a caso, perché ciò vi rende troppo vulnerabili.

Operation Stealth

Si riparte dalla toilette maschile.

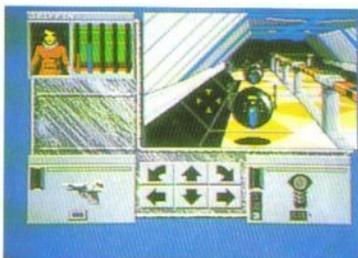
Operate sul soldato, prendete gli stivali, esaminateli e troverete i lacci (ma va!). Utilizzate i lacci sul soldato. Utilizzate il tovagliolo sul soldato e prendete i vestiti. Esaminate il lavandino e prendete il bicchiere. Uscite dalla stanza, andate a sinistra, e poi scendete, quindi entrate nella stanza al centro. Operate su tutti i cassetti ed esaminateli. Troverete un francobollo e altri lacci.

Utilizzate i lacci su John. Uscite dalla stanza e andate a destra. Ora entrate nella stanza in mezzo. Esaminate i vestiti. Prendete le istruzioni per la missione. Utilizzate il bicchiere sulla fontana, quindi operate sullo scarico dei rifiuti (bleah!), dove troverete una scialuppa di salvataggio. Uscite, andate a destra e salite. Ora vi verrà chiesto di prendere un bicchiere d'acqua. Quindi proseguite per lo stesso schermo in alto e a sinistra, fino a trovare la stanza in cui avete precedentemente impacchettato il soldato. Entrate nella stanza a destra.

Al suo interno, troverete un ufficiale. Se guardate attentamente, vedrete un francobollo sul suo tavolo; andateci davanti. Utilizzate il bicchiere sull'ufficiale. Quando vi gira le spalle, prendete il francobollo e filatevela. Ora tornate nella stanza dove avete trovato la scialuppa e le istruzioni per la missione. Li cercate vicino alla sedia, fino a trovare un tampone. Utilizzate il francobollo sul tampone, quindi il tampone sulle istruzioni per la missione. Operate sul pacchetto di sigarette, e esaminate tutte le sigarette contenute.

Ora operate su quella blu, in modo che vi rimanga in mano solo la cartina della sigaretta. Utilizzate la carta sul bicchiere e otterrete un'impronta digitale! Uscite e tornate nel punto in cui vi è stato chiesto il bicchiere d'acqua. Utilizzate l'impronta sull'analizzatore di impronte, e la porta si aprirà quando vi dirigerete verso di essa.

Ora attraversate la porta, e nella stanza successiva, utilizzate la missione autorizzata nella casella postale (a questo punto svanirà la barriera elettrica). Superate la porta e avvicinatevi al cestino. Utilizzate il cavo elettrico nella presa di corrente e operate il rasoio.

Utilizzate il rasoio sul cestino. Esaminate le sigarette e assicuratevi di sapere qual è quella rossa. Attraversate la porta e aspettate il prossimo numero di K per sapere come John Glames può finire la sua missione senza essere ucciso, dilaniato, affogato, imprigionato, torturato, strozzato, ecc.

Xenomorph

Livello 12

Questa è l'ultima sezione di condotti che troverete (allora è per questo che gli alieni sono così tristi!). Trovate e raccogliete il lancia razzi. Non utilizzatelo, perché vi servirà nel prossimo livello, contro il super alieno. Attenzione al muro che permette di passare in una direzione, ma non nell'altra. Andate alla L e salite.

Livello 11

Qui troverete qualche problema, perché gli alieni sono visibili sullo scanner, ma non sullo schermo. Vi conviene aspettarli in un punto strategico, come angoli, ecc. e poi eliminarli.

Trovate quella specie di carro armato spaziale, e tirategli dietro tutto quello che avete, iniziando con i proiettili del lancia razzi. Dopo lo sterminio (non vostro, si spera), raccogliete i dischi che erano protetti dall'alieno-carro armato.

Ora si può tornare a casa (si fa per dire, visto che in effetti tornate sulla vostra astronave)!

TIME MACHINE

Grazie all'aiuto di Federico Badiale e Paolo Franco, K vi presenta la soluzione del gioco temporale della Activision. *Time Machine* è diviso in cinque ere, ciascuna composta da cinque sezioni diverse. Il vostro compito è di rendere possibile lo sviluppo della vita umana sulla Terra, e di tornare in tempo per il the del pomeriggio.

Prima Era

All'inizio vi troverete nella terza sezione; coprite i tre crateri con i corrispondenti massi. Posizionate il primo teletrasmettitore nella seconda sezione (partendo da sinistra) premendo F1. Utilizzate il pterodattilo (che viene chiamato rompendogli le uova) e fatevi trasportare fino alla grotta posizionata nella quinta sezione, dove dovrete posizionare il secondo teletrasmettitore (tasto F2).

Premete F1 per ritornare nella seconda sezione, e stordite le scimmie con delle scariche elettriche e avvicinatevi ad esse. Non appena appaiono nella finestrella in alto a sinistra, premete F2; in questo modo trasporterete le scimmie nella grotta. Quindi premete nuovamente F1, prendete altre scimmie, tornate nella grotta, e continuate finché la casellina luminosa non smetterà di lampeggiare.

Come regola generale, tenete presente che se le caselle sono verdi va tutto bene, se invece sono gialle o, peggio, rosse, recatevi immediatamente nella sezione corrispondente e sistemate gli eventuali problemi. Premete il tasto 2 e vi ritroverete nella:

Livello 12

Salite con la scala Q.

Livello 10

Salite con la scala O.

Livello 9

Ricaricate le vostre armi e riprendetevi le carte di credito e i vari pass. Trovate il pannello che contiene un segmento di Anti-Materia (ora la linea bianca delle vostre *stats* inizierà a salire). Salite utilizzando la scala N.

Livello 8

Salite con la scala M. Non dimenticate i Chip necessari.

Livello 7

Salite con la scala L.

Seconda Era

Togliete i massi nella terza sezione, quindi posizionate un teletrasmettitore (F3) nella quinta sezione. Andate nella seconda sezione e trasportate la legna con F3. Premete F1 e andate nella palude alla vostra sinistra. Nella palude dirigetevi velocemente verso il fuocherello, e, non appena appare nella casella in alto a sinistra, trasportatelo con F3 nella grotta della quinta sezione, in modo da evitare che le scimmie muoiano assiderate.
Posizionate il teletrasmettitore (F4) sulla riva sinistra del fiume ghiacciato. Premete F1 e avvicinatevi ad una mela caduta, quindi trasportatela con F4, e apparirà una pianticella. fate lo stesso con una seconda mela per la sponda opposta.
Ora, premendo 3, raggiungerete la:

Terza Era

Recatevi nella seconda sezione e smuovete la ruota dal masso con una scarica elettrica, eliminate gli uomini primitivi (se vi vedessero quelli della protezione animali...), e dirigetevi velocemente nella terza sezione con la ruota in mano, anzi, in casella. Eliminate di nuovo gli uomini primitivi e entrate nella loro casa con la ruota. Vi troverete nella quinta sezione, dove dovrete appoggiare la ruota vicino al quadrato di pietra. Tornate in F1 e utilizzate nuovamente il pterodattilo. Premete il tasto "3" non appena avete superato la riva sinistra del fiume e vedrete che il ramo si spezzerà, e formando metà ponticello. Ripete la stessa operazione, cadendo sulla riva destra del fiume, e otterrete un ponte in piena regola.
Premete il tasto 4 e preparatevi a affrontare la:

Quarta Era

Andate nella quinta sezione ed eliminate gli uomini. Prendete il barile di polvere da sparo e portatelo vicino al ponte sorvegliato. Posizionate il teletrasmettitore F4 vicino al barile. Tornate nella prima era non appena il guardiano si sarà avvicinato al barile. Dirigetevi alla palude, e trasportate il fuoco in F4. Insieme al barile salterà in aria anche il guardiano del ponte.
Prendete un altro barile di polvere da sparo, e, facendo attenzione agli uomini, portatelo nella prima sezione. Posizionate il barile vicino al masso saltante, e usate nello stesso il modo il fuoco per fare saltare il barile e il masso.
Vedrete sgorgare il petrolio e potrete tranquillamente premere il tasto 5 per accedere alla:

Quinta Era

Recatevi nella quinta sezione, dove dovrete eliminare i terroristi; aspettate che cada la bomba (TNT) dal cielo e trasportatela nella prima era (F1).
Andate quindi nella palude a sinistra e posizionate il teletrasmettitore F4 vicino al masso con il diamante (che apparirà nella finestrella). Quindi portate la bomba da F1 a F4 e fatela esplodere con una scarica elettrica. Il diamante salterà in aria, e sparirà nella palude. Per recuperarlo dovrete cercarlo nella palude della seconda era fino a quando non appare nella solita finestrella in alto e riportandolo nella prima era (F1).
Tornate nella quinta era e posizionate F4 sotto la macchina del tempo (terza sezione).
Premete F1, e, avvicinandovi ad esso, portate il diamante in F4, che apparirà posizionato nella macchina del tempo. Ritornate in F1 e scroccate di nuovo un passaggio con il pterodattilo per lasciarvi cadere nella prima sezione della quinta era (esattamente a metà dello schermo). Vi troverete sul tetto di un edificio: con una scarica elettrica mettete in funzione il generatore: scendete dal tetto dell'edificio e andate in F4: se tutto è normale (luce verde) andate vicino alla macchina del tempo e chinatevi come per raccogliere qualcosa e godetevi il finale!

Livello 5

Prendete il secondo segmento di Anti-Materia e salite con la scala I.

Livello 3

Trovate l'ultimo segmento di Anti-Materia e salite con la scala G.

Livello 2

Qui dovrebbe aggirarsi un alieno superstite. Blastatelo con i laser posizionati sul "3".

Livello 1

Ora siete davvero a casa... posizionate i segmenti di Anti-Materia e i Chip al loro posto, quindi inserite i dischi (OS e NAV) nel computer. Premete il pulsante e godetevi la sequenza finale.
Beh, anche questa è fatta!

LINEA AMIGA COMMODORE

GLI HARD DISK

FLASHBANK - Hard disk e DMA controller su scheda per A2000. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfing. Formattatto con Fast File System.
FLASHBANK 20Mb 40ms L. 490.000
FLASHBANK 32Mb 40ms L. 590.000
FLASHBANK 40Mb 23ms L. 690.000
FLASHBANK 63Mb 23ms L. 890.000
MODULO A2090 Autoboot - Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin L. 129.000
MULTIBRAIN - Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot Autoconfing, formattatto con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 Mb.
MULTIBRAIN 20 Mb - 40ms L. 890.000
MULTIBRAIN 40 Mb - 40ms L.1.090.000
MULTIBRAIN 40 Mb - 25ms L.1.390.000
Mod. RAM 2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 590.000 - 8Mb - L. 990.000
IMPACT A2000 GVP - HD controller SCSI più Espansione RAM 2Mb per A2000 e ZBB con autoboot o Kb L. 440.000 - 2Mb L. 690.000
IMPACT HC2000 - Come sopra, ma senza RAM, con possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda. L. 410.000
TOPCARD HARDITAL - Controller Hard Disk SCSI per A2000. Autoboot autoconfigurante. Tutte le partizioni sono FFS e bootabili. Costruito completamente in tecnologia VLSI. L. 240.000
A2091 Commodore - Controller Hard disk SCSI per A2000. Autoboot. Autoconfing. Con possibilità di inserire 2Mb di Ram. L. 290.000
Con 2Mb L. 490.000
Hard disk SCSI 40Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 520.000
Hard disk SCSI 80Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 890.000
Hard disk SCSI 120Mb 3,5" 11ms - Quantum L.1.240.000
Hard disk SCSI 210Mb 3,5" 11ms - Quantum L.1.890.000
Streamer 150Mb TAPE BACK-UP SCSI L.1.490.000
Hard disk SCSI REMOVIBILE 44Mb 25ms-Sysquest L.1.390.000
DOTTO HARDITAL - HD controller più micro hard disk che si inserisce all'interno dell'A500. Dimensioni: 11cmx7cmx1,5cm. Prezzo 40Mb 23ms L.1.115.000
A590 Commodore - Hd controller più hardisk da 20Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500. L. 720.000
Con 2Mb di RAM L. 920.000
HD2000 card - Controller ed Hardisk da su scheda per AMSTRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32Mb L. 490.000

GLI EMULATORI MS/DOS

POWER PC BOARD - Emulatore IBMxt per A500. Si inserisce nello slot per l'espansione da 512 Kb. In ambiente Amiga Dos Espande la memoria del computer a 1Mb. L. 590.000
AT ONCE VORTEX - Emulatore AT con CPU 286 8MHz per l'A500. Si inserisce all'interno del computer. Utilizza tutte le risorse del computer: Hard disk, mouse, memoria, ecc. L. 380.000
JANUS XT - Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 620.000
JANUS AT - Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L.1.290.000

LE ESPANSIONI DI MEMORIA

AMEGABOARD - Espansione di memoria per A1000 da 2Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche, completa di LED e di interruttore per il diserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21x10x4,7cm. L. 490.000
XPANDER - Espansione di memoria da 2Mb per A500/1000 di tipo slim. Esterna. 0 Wait State. Munita di interruttore di disinserimento. Autoconfigurante. Dimensioni 13x10x2,5cm. L. 420.000
INSIDER 0,5 HARDITAL - Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. L. 79.000
Con orologio e batteria tampone L. 99.000
INSIDER 2 HARDITAL - Espansione di memoria da 2Mb per A500. Espande la memoria a 2,3Mb nei computer con i vecchi Agnus e a 2,5Mb in quelli con i nuovi BIG Agnus, di cui 1Mb come chip RAM e 1,5Mb come fast RAM. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Completa di orologio e batteria tampone. L.280.000
INSIDER 4 HARDITAL - Come sopra ma da 4Mb L. 440.000
INSIDER 6 HARDITAL - Come sopra ma da 6Mb L. 590.000
SUPEROTTO HARDITAL - Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di display con indicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zero wait state.
2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 540.000 - 8Mb L. 790.000
SUPER8 HD - Come sopra ma con integrato un controller SCSI per HD.
Aggiungere L. 150.000
A2058 - Commodore - Espansione da 2 a 8Mb per A2000. 2Mb L. 850.000
KRICKROM 1.3 A1000 - Krickrom 1.3 su Eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 149.000
KRICKROM 1.3 A500/2000 - Krickrom 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89.000
KRICKROM 2.0 - Krickrom 2.0 su eprom interno per Amiga. Switchabile tra 1.3 e 2.0. L. 160.000

I DRIVE

ADRIVE - Drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L. 119.000
ADRIVE 2000 - Drive interno da 3,5" per A2000. L. 99.000
SUPERDRIVE HARDITAL - Rivoluzionario drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Comprende un tasto PLAGIO per duplicare qualsiasi programma, un tasto AV per inpedire la contaminazione di virus sul dischetto, e di un tasto per disattivare il drive. Completo di connettore passante. L. 159.000

ACCELERATORI - PROCESSORI - COPROCESSORI

BANG 2081 HARDITAL - Scheda acceleratrice per A500/2000 contenente il 68020 a 16MHz e coprocessore 68881 a 16MHz. Switchabile tra 68000 e 68030. L. 490.000
BIG BANG HARDITAL - Scheda acceleratrice contenente il 68030 e 68882 per A500/2000 con clock asincrono da 16 a 60MHz. Burst Mode Design completa di memoria autoconfigurante a 32 Bit da 1 a 8Mb. Switchabile tra 68000 e 68030. Caratteristica unica è che la memoria viene vista completamente anche in modo 68000. Attualmente è la più moderna scheda acceleratrice del mercato. Completa di 68030 e 68882 a 25MHz e 2Mb di Rom L. 990.000
Con 4Mb L.1.390.000
Con 8Mb L.1.790.000
Per configurazioni 30-37-55MHz CHIEDERE
GVP 3001 - Scheda acceleratrice per A2000, comprende 68030 e 68882 a 28Mhz. Controller HD e espansione di memoria a 32 bit da 4Mb espandibili a 8.
L. 2.690.000. Come sopra ma a 33MHz L. 3.490.000. A 50MHz L. 4.490.000. Come sopra ma a 28 MHz senza RAM e coprocessore L. 1.290.000.
PROCESSORI: 68010 - L. 29.000 68020 16MHz - L. 190.000 68030 16MHz - L. 290.000
COPROCESSORI: 68881 16MHz L. 190.000 68882 16MHz L. 290.000
A2630 - Scheda acceleratrice contenente 68030 e 68882 a 28MHz+RAM a 32 bit da 2Mb. L.2.850.000. Con 4Mb L. 3.240.000

DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO

FLICKER FIXER PER A500 - Scheda anti flicker interna per A500 o A2000. L. 590.000
GENLOCK CARD A2300 Commodore - Scheda Genlock semprofessionale per Amiga 2000. L. 390.000
FLICKER FIXER - Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L. 370.000
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 990.000

I MONITORS

COMMODORE 1084 S - Monitor HiRes stereo per A500, A1000, A2000. L. 450.000
PHILIPS 8833 - Monitor stereo per Amiga o PC L. 450.000

LE STAMPANTI

STAR LC 10 L. 380.000
STAR LC 10 color L. 450.000
STAR LC 24-10 - Stampanti a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 610.000
COMMODORE MPS 1230 L. 330.000
COMMODORE MPS 1550 C COLOR L. 410.000
COMMODORE MPS 1224 - Stampante 24 aghi - colori - 132 colonne L. 890.000

I COMPUTER

AMIGA 500 - Completo di mouse e manuali e garanzia Commodore Italia L. 690.000
Come sopra ma con espansione da 1Mb L. 750.000
Come sopra ma con espansione da 2,5Mb L. 940.000
AMIGA 2000 - Completo di mouse e manuali con garanzia Commodore Italia L. 1.490.000
Come sopra più espansione da 2Mb L.1.820.000
Come sopra più hard disk autoboot SCSI da 40Mb e espansione da 2Mb L. 2.390.000
AMIGA 3000 **CHIEDERE**
DISCHETTI DA 3,5" SONY BULK DD-SS 1 L. 990 - 10 L. 890 - 100 L. 790 - 1000 L. 650

PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI:
VIA Forze Armate, 260
20152 Milano - Tel. 02/4890213

HARDITAL
Show Room - Via G. Cantoni, 12
Milano - Tel. 02/4983457/4983462

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://speccy.altervista.org/

CADAVER

Livello 2

Entrando nel secondo livello, il vostro eroe avrà perso tutti gli oggetti contenuti nella sacca tranne gli incantesimi e le pozioni. Questo livello è ambientato al piano terra del castello Wulf. Qui Carolus e i suoi sei capitani, Axel, Brokson, Grimbold, Ragnarm, Helm e Magnus, discutevano di politica, governavano il castello e esploravano i segreti della magia.

Per superare questo livello, dovrete trovare, raccogliere e posizionare al posto giusto le sei Pietre del Teletrasporto create da Carolus per i sei capitani, l'urna che contiene le ceneri di un capitano e lo smeraldo che permette l'entrata nell'ultima stanza. Sembra facile...

N.B.: ogni "mossa" è indicata con un numero, e per essere sicuri di arrivare interi alla 59ª, vi conviene seguire questa guida passo dopo passo. Noterete che molti nomi di oggetti e stanze sono stati lasciati in inglese per ovvi motivi. Le direzioni da prendere sono state indicate con una freccia e il punto cardinale in italiano (es: andate a est= ->E).

1) Niente di interessante. Proseguite pure a ->N
2) Aprite la cassa sul pavimento e prendete la pozione *shot shield*. Saltate sull'altare e aprite la *strong box* (attenzione alle fiamme, da cui potete proteggervi anche con la pozione *fire shield* del primo livello). Raccogliete la *shirikan* e la *massacre wand* (ottima per prendere la metropolitana alle sette del mattino...). ->N
3) Qui ci sono un paio di creature decisamente disgustose, che possono lanciare micidiali colpi, ma, per fortuna, sono un po' miopi, per cui i loro colpi risultano imprecisi. Utilizzate a scelta lo *shirikan* o l'incantesimo *magic missile* del primo livello. Una volta eliminatele, raccogliete la pozione *stamina*. ->E. ->S (verso la *Chapel Armoury*).
4) (Appaiono degli spuntoni) Per eliminare gli spuntoni, tirate la leva quando entrambe le luci sono nere. Aprite la cassa, prendete lo *shirikan* e due o tre libri. ->N.
5) Prendete le ceneri. Ispezionate l'altare, prendete l'urna e lo *scroll*. Fate un bel salto e toccate il teschio di Rams. Lasciate l'urna, inseritevi dentro le ceneri, e riprendetela. ->N.
6) Lanciate un libro attraverso la breccia nel muro mobile (probabilmente dovrete tentare con un paio di volumi). Quindi liberatevi degli altri libri, perché avrete bisogno di tutto lo spazio possibile nella sacca, e tirate la leva. Passate sotto le pietre, ma attenti alla testa, perché fanno male! ->E
7) Azionate la leva e aspettate che il blocco si sia alzato. Noterete ora che la porta a E è chiusa a chiave, ma queste prime mosse vi hanno aperto una scorciatoia che vi servirà più tardi. ->O ->S ->O ->N (per tornare di nuovo alla *Lords Shrine*).
8) Aprite lo scrigno e la *strong box*. Inserite l'incantesimo *mind blast* nello scrigno, e lo scrigno nella *strong box*. In questo modo avete appena ricaricato questo incantesimo. Aprite scrigno e *strong box* per riprendervi ciò che vi appartiene. Salite con un salto e colpite i due teschi. Ripetete questa operazione e si aprirà una scorciatoia, che però non è indispensabile. ->S e prendete la prima Pietra del Teletrasporto, che vi porterà in un'altra stanza. ->S.
9) Prendete in fretta la moneta, ma cercate di evitare lo *slime* (difficile, perché l'occhio vi bloccherà abbastanza spesso). ->N. Se siete stati avvelenati dallo *slime*, utilizzate la pozione *cure poison* del primo livello (potrebbe essere una delle *unknown potions*). Premete la leva in questo ordine: sinistra, destra, centro, sinistra, quindi premete il pulsante. ->O. ->S. Ora posizionatevi in mano l'incantesimo *mind blast*. ->O (uscite dalla porta centrale).
10) Appena entrate, lanciate l'incantesimo *mind blast*, in modo da distruggere tutte le creature della stanza, rendendovi la vita molto più facile. ->O.
11) Fatevi un drink con la pozione *shot shield*. Quindi prendete la *wand* e la moneta. ->O.
12) Premete il pulsante. Ispezionando la sedia, vi troverete un interruttore, che dovrete azionare. Premete il nuovo pulsante, in modo da trovare un libro molto interessante che parla di una stanza-bonus, che, se "completata" nel modo corretto (il nostro, ovviamente!), vi fornirà un mega punteggio di XP e di GP! ->O.
13) Tirate la leva. ->E. ->N (salite le scale). ->S. Prendete la chiave e lasciatevi cadere sul forziere. Apritelo, prendete il *gold 1st* e la Pietra del Teletrasporto che vi porterà in un'altra stanza. ->S. ->S. ->S.
14) Qui dovete essere veloci, altrimenti l'occhio vi paralizzerà e lo *slime* potrebbe avvelenarvi. ->E (uscita in alto). Prendete il *cleaver* sul pavimento e ubriacatevi con il barile sulla sinistra dello schermo, perché contiene la pozione *stamina*! ->O. ->E (uscita in basso). Prendete la pozione *cure poison*. ->O. ->S. ->S.
15) Saltate sul *pan* e aspettate che si elevi in aria: ora potete avvicinarvi al forziere fluttuante e aprirlo! Se mancate il *pan*, dovete salire sul letto, e poi risaltare di nuovo sul *pan* (per rendervi la vita un po' più difficile, non potete spostare Karadoc mentre il letto sta scendendo!). Prendete la chiave contenuta nel forziere. ->N. ->E.
16) Lanciate l'incantesimo *sleep*, in modo da addormentare il guardiano e aprirvi la strada. ->S.
17) Saltate sulla *strongbox*, e toccate il trofeo: troverete un pulsante nascosto. Premetelo per trovare la via d'uscita. Dentro la *strongbox* troverete dell'oro. ->O. Premete il pulsante (che apre una porta...). Aprite il forziere, prendete le due ampolle e poi il teletrasportatore, che, come al solito, vi porterà a un'altra stanza.
18) Salite i gradini e fate cadere tutte e dieci le bottiglie per terra. Una di esse contiene una chiave, mentre rompendole tutte riceverete un bonus di XP e di GP! ->N. Inserite la chiave trovata nella bottiglia nella fessura. ->E.
19) La chiave per la toppa è nascosta sotto la piattaforma di legno. Camminateci sotto lentamente e - prima o poi - la troverete. Prendetela e, inserendola nella toppa, si abbasserà una catena. Andate sulla piattaforma e tirate la catena. Scendete quindi nel pozzo.
20) Azionate la leva e scendete nel pozzo. Velocemente, prendete le due chiavi, tirate la leva (che rivela un'altra catena e libera un altro *slime*), e correte verso la catena (basta toccarla e salirete automaticamente).
21) Toccate la catena (in modo da salire). ->O. ->O. ->O. Lanciate il *cleaver* contro la tartaruga, perquisitela e apritela (!). Riprendetevi il *cleaver*. Quindi inserite la chiave fatta di tartaruga nella fessura. ->N. ->N. ->E. ->N. Salite le scale. ->N. ->N.
22) Inserite la seconda chiave d'oro nella toppa. Bevete la pozione *superfast* (se ne possedete una). Aspettate che la luce diventi nera e correte, prendete la moneta e lo *scroll*. ->N. Se partite quando la luce non è nera, i cancelli si chiuderanno. Ma non preoccupatevi, c'è un'altra strada per arrivare alla stanza.
23) Aprite il forziere e prendete il teletrasportatore. Risalite le scale e ->S ->S ->S. Scendete le scale poi ->S ->E. Il sacchetto portamonete che

appare non contiene nulla. Attenzione, perché ne appariranno altri tre diversi: i primi due sono vuoti, mentre gli ultimi due contengono dell'oro. ->E. ->E. ->N. ->N.

24) Ora siete nel corridoio principale, insieme a tre occhi. Lanciate l'incantesimo *sleep* per poter passare senza dare nell'occhio (ha, ha, ha). ->N. Prendete l'ultimo simbolo. Raggiungete la fessura W.U.L.F. e inserite i quattro simboli. Quando inserirete il quarto, si aprirà la porta a ovest. ->O.

25) Tirate la leva e aspettate che la piattaforma salga in alto. ->O.

26) Correte velocemente sotto la piattaforma su cui è in agguato uno *slime*. Se avete completato il primo livello correttamente, dovreste avere ancora una pozione *dispel trap*, che vi serve per aprire il forziere (che contiene GP e XP, quindi non è indispensabile). Muovetevi lentamente, pilotando lo *slime* in modo da farle spingere il forziere oltre l'orlo della piattaforma. Lanciate il *dispel trap* e aprite il forziere. ->O.

27) Eliminate la tartaruga con il *cleaver*, apritela, e prendete la chiave. ->O. Ora siete nella stanza di cui abbiamo parlato nei punti 22-23. Se siete passati sopra la piattaforma a pressione della stanza precedente, dovrete per forza entrare in questa stanza (fate riferimento al punto 23).

28) Dalla *Guard Room* (quella con la piattaforma e lo *slime*) ->S. Siete appena entrati in un'altra stanza bonus, che non deve essere necessariamente completata. Azionate la leva, e prendete la moneta e lo *shirikan*. Il cancello si chiuderà, e la bocca inizierà a parlarvi. Lascierà quindi cadere un po' di cibo, che vi servirà più tardi. Poi depositerà un po' di GP e una pozione *suicide*. Per uscire da questa stanza, lanciate questa pozione nella bocca. Se il tentativo non riesce, aspettate che la creatura entri nella stanza, lasciate il cibo e spingetelo attraverso le sbarre: la creatura lo mangerà e vi trasporterà fuori.

29) Dalla *Guard Room* salite le scale. ->E. Prendete la pozione e l'incantesimo. ->E. Tirate la leva. ->O. Scendete al livello inferiore ->E. ->E.

30) Azionate la leva, spingete la tavola sopra il pozzo. Salite sulla tavola e tirate la leva ->N (uscita superiore). Prendete la chiave. ->E.

31) I tre occhi controllano la stanza, quindi lanciate l'incantesimo *sleep* e prendete le gemme. Risalite le scale poi ->O. ->S. ->S. ->E.

32) Prendete la gemma sferica e l'incantesimo. Questo incantesimo vi permette di aprire due dei tre forzieri di questa stanza. Il primo forziere contiene dei GP, il secondo un incantesimo *bless potion* (che aumenta il potere di una qualsiasi pozione), mentre il terzo racchiude una pozione *stamina*. (Se avete un livello basso di energia, aprite il secondo e terzo forziere, lanciate la *bless potion* sulla pozione di *stamina* e poi trangugiate il tutto). ->O e scendete.

33) Avvicinatevi alla colonna, bevete la pozione *strength* e spostate il pilastro, in modo da far cadere i tre oggetti che erano sul ripiano. Dei tre vi serve solo la chiave, mentre gli altri due sono dei bonus. Quindi prima tirate la colonna sotto la chiave, che cadrà o per terra o sulla colonna stessa; nel secondo caso spingete la colonna sotto la piattaforma iniziale, così la chiave verrà spinta per terra e potrete raccoglierla. Con lo stesso procedimento prendete anche gli altri due oggetti. Con la chiave potrete lasciare la stanza. ->O. ->S (nel passaggio principale).

34) Inserite le tre gemme nelle corrispondenti fessure. Da adesso in poi avrete spesso problemi di spazio, quindi vi conviene lasciare in questa locazione l'urna, i quattro teletrasportatori e le due ampolle verdi, che per adesso non vi servono. ->E.

35) Arrivate a circa una piastrella dagli spuntoni e saltate (attenzione perché appariranno altre due serie di spuntoni). ->E.

36) Raccogliete la chiave, e senza spostarvi, lanciate la chiave oltre le sbarre (non potete continuare avendo la chiave). Toccate le sbarre, prendete la chiave e proseguite a ->E.

37) Vi conviene eliminare lo *slime* presente in questa stanza con gli *shirikan*. ->N. ->N. ->E.

38) Prendete lo *spike*. Se volete, aprite il forziere (contenente GP), che però chiuderà la porta. Per aprirla, spostate il *rack* dalla parete, inserite la chiave nella toppa e tirate la catena che apparirà. ->O.

39) Aprite la cassa e prendete il guanto. Premete il pulsante per aprire il buco e inseriteci dentro lo *spike*. ->S.

40) Saltate e toccate il muro marrone. Spostate il secchio e premete il pulsante che avete appena trovato. Aprite il forziere e prendete il cibo e i GP. ->E.

41) Prendete il cibo e datelo, insieme a quello trovato nella stanza precedente, alla bocca sul muro. Prendete le due ampolle. ->S. ->O. Prendete il teletrasportatore. Inserite la chiave nella fessura, in modo da aprirvi la strada per tornare indietro. ->E.

42) Tirate la leva, che ostruisce le uscite a ovest e a nord con dei blocchi di pietra. I resti (umani?) vi consigliano di non toccare la gemma sul pavimento. Quindi utilizzate un osso o un pezzo dell'armatura per spingere la gemma in una posizione più sicura e prendetela. A nord troverete una stanza bonus, che come al solito non è indispensabile visitare. Se scegliete di guadagnare qualche XP in

più: ->N.
43) Appena entrati si bloccherà la porta e la bocca sul muro inizierà a parlarvi. Non serve a niente darle del cibo, quindi lanciatele la pozione *poison* (che si trova in questa stanza) in modo da ottenere GP e XP. ->S.
44) (Dalla *Guard Room*) ->E. Salite la prima rampa di scale. ->N. Toccate la seconda sbarra da destra e si sposterà; raccogliete quindi i GP e la *wand*. Tirate la leva (che apre una porta nella stanza precedente) e toccate la seconda sbarra a sinistra per aprirvi la strada. (N.B.: il contatto con una qualsiasi delle altre sbarre vi danneggerà). ->S.
45) Tirate la leva una volta. Spostate la tavola sul pozzo (in mezzo) e azionate la leva altre due volte. Saltate sulla tavola e premete il pulsante (questo vi aiuterà nella prossima stanza). Salite la seconda rampa di scale. ->N. Utilizzate la pozione *fire shield* e prendete la gemma. ->S. ->S. ->S. ->S.
46) Una stanza davvero insidiosa, quindi salvate il gioco. Premete il pulsante, salite sulla piattaforma centrale e prendete la gemma. Andate sull'orlo a nord della piattaforma centrale e aspettate che la piattaforma mobile sia abbastanza vicina per andarci sopra, e uscite da dove siete entrati. ->N. ->E.
47) Inserite le tre gemme verdi nell'ordine giusto e scendete le scale. ->N.
48) Premete il pulsante. ->O, e prendete la chiave. ->E. Inserite la chiave nella toppa. ->E. Salite le scale. ->N (ignorate la porta a nord, che è finta). ->O.
49) Tenendo in mano il guanto (che vi protegge dall'acido) aprite la *strongbox*. Prendete le monete, lo *shirikan* e lasciate pure il guanto. ->E. ->N. >O.
50) Prendete l'oro, aprite la *strongbox* e raccogliete i tre sacchetti che sono chiusi. ->E.
51) Ora cadranno le sbarre: ci sono diversi modi per aprire i sacchetti, ma il più rapido è di lasciarli in questa stanza, azionare la leva e prendersi l'oro. ->E.
52) Bevete una pozione *shot shield*. ->S (seconda porta). Correte e prendete la chiave. -> N. Inserite la chiave nella toppa, quindi ->N (seconda porta). L'altra stanza a nord fa parte di un mega bonus che vi darà mega GP e mega XP!
53) Aprite il forziere e prendete le due chiavi. Ora i tre sacchetti d'oro che avete recuperato possono essere sacrificati per ottenere tre indizi dalla bocca, o potete conservarli per usi futuri. Toccate il teschio a ovest e premetelo, in modo da attivare il teletrasportatore a est. Infine prendete questo teletrasportatore (infatti quello a ovest vi porterebbe nella prima stanza, come dicono gli indizi che vi fornisce la bocca di prima).
54) ->O. ->S. ->S. La piattaforma inizierà a muoversi; voi dovrete salire su quella centrale. Prendete l'incantesimo e andate sul bordo a sud. Appena la piattaforma mobile vi passerà vicino, saliteci sopra. Quando passate davanti al pulsante premetelo e saltate subito a est. Ritornate sul bordo a sud della piattaforma centrale e saltate di nuovo sulla piattaforma mobile. Questa volta, però, raggiungete la porta che è appena apparsa. ->N.
55) Ora siete nel labirinto. Tutte le porte sono chiuse, quindi dovrete utilizzare l'incantesimo *unlock door* per poter andare in giro. Mentre esplorate, state attenti, perché alcune stanze sono abitate da creature e mostri assortiti. Il labirinto è composto da 4x4 stanze. Dovete trovare la strada verso l'angolo a Nord-Ovest. Quando ci siete arrivati, azionate la leva, prendete l'oro e aprite la porta. Ora potete andare attraverso la porta, prendere lo smeraldo e proseguire oltre; oppure, attraversare di nuovo il labirinto per trovare altri GP e qualche oggetto abbastanza utile.

NON PASSANDO PER IL LABIRINTO
56) ->O. ->S. ->O. ->O. ->N. ->O. Prendete tutto l'equipaggiamento che vi serve (i quattro teletrasportatori e l'urna). ->S. ->O. ->O. ->O. ->N. Ora dovreste essere nella *Side Hall* (la stanza che non vi consente di passare se non siete un capitano). ->E. Qui perderete tutti gli incantesimi, le pozioni e le armi in vostro possesso, quindi bevete le pozioni di *stamina* prima di entrare.
57) Lasciate l'urna e lo smeraldo sul blocco. Quindi mettete tutti i teletrasportatori nel buco che appare. ->E.
58) Azionate la leva, andate sul cerchio rosso e aspettate... passerete al terzo livello!

PASSANDO PER IL LABIRINTO
59) (Dalla stanza del labirinto con la leva). ->N. ->E. ->N (attenzione alla creatura). ->N. ->O. Tirate la leva e bevete la pozione di stamina. ->N. ->N. ->N. ->N. ->E. ->E. ->E. ->E. Azionate la leva. Ora potete prendere i teletrasportatori per spostarvi e tornare con la piattaforma mobile attraverso la stanza dei blocchi di pietra che si divertono a schiacciarvi, per poi continuare con il punto 56.

http://speccy.altervista.org/

Neuromancer

Seconda e ultima puntata della guida pratica alla Cybervita spirituale.

Nel CyberSpazio

• Per affrontare gli ICE:

Vanno bene Decoder, Blowtorch e DoorStop, ma se volete il meglio del meglio (e potete comprarlo...) andate sul pesante con Logicbomb, Concrete e Depthcharge.

Jammies e Slow diminuiscono i tempi di reazione di un ICE.

Inoltre, prima di affrontare un ICE, utilizzate un virus, che ne diminuisce la potenza più rapidamente.

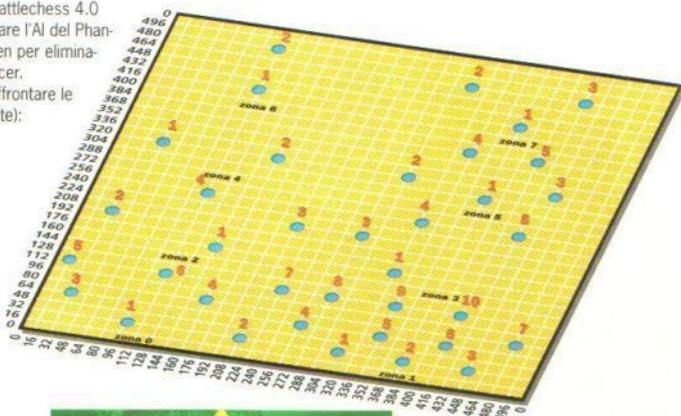
• Per affrontare le AI:

Conviene seguire un dato ordine (tabella), visto che eliminando una AI tutto il software utilizzato nel duello verrà aumentato di un livello.

Per eliminare una AI, utilizzate i vari Chip, come Logic, Sophistry e Phenomenology. Utilizzate Hemlock per distruggere la AI Geystoke e quella del Musabori, la Battlechess 4.0 serve per allontanare l'AI del Phantom e Kuang Eleven per eliminare la AI Neuromancer.

L'ordine con cui affrontare le AI (e loro coordinate):

- 93,32
- 160,80
- 352,112
- 448,32
- 288,208
- 336,160
- 112,416
- 112,480
- 320,464
- 208,208
- 384,416
- 432,464

Sopra: la mappa del Cyberspazio con le coordinate delle AI.
A fianco: Un AI vi sta bruciando il cervello, meglio "telare".

Il Probe 1.0 non è certo il miglior software per distruggere una AI. Ma a volte bisogna arrangiarsi con quel che si ha.

Una AI psicoterapeuta vi sta analizzando.

http://speccy.altervista.org/

SELECT

Piazzale Gambara ,9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porte parallele ....Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..Lit. 90.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO come precedente ma con orologio ....Lit. 110.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga ....Lit.Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga ....Lit.Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUTTORE Disk drive slim line per amiga 880k ....Lit. 145.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT Come precedente ma con in piu' hardware syncro ....Lit. 169.000
HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500 Hard disk con tempo d'accesso 28 ms ....Lit. 830.000
PENNA OTTICA PER AMIGA 500 Penna ottica per amiga 500 corredata di software....................Lit. 45.000
ATARI 520 STFM Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato .....Lit. 580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA Come precedente ma con 1040 k di memoria ....Lit. 750.000
ATARI STE 1040 Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314 Disk drive atari da 720 k con interruttore ....Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI Hard disk 30 mb con interfaccia dma ....Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI Hard disk 60 mb con interfaccia DMA ....Lit. 1.400.000
ATARI LINX Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda ....Lit. 350.000

-*-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k. Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

INTERFACCIA MIDI

Interfaccia per essere abbinata a strumenti musicali

Lit. 70.000

NOVITA' NEW SUPERCARD PER AMIGA 500/1000/2000

New Supercard e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali. Inoltre New Supercard e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

SINCRO EXPERT Lit. 35.000
NEW SUPERCARD Lit. 95.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA
50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 !!! COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico Lit. 1.400.000
Con Monitor a colori Ega Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha la possibilita' di digitalizzare immagini a colori da qualsiasi tipo di segnale video composit. Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.

Lit.. Telefonare

Ant Attack

Continua la nostra rievocazione nostalgica mentre in redazione ci sta venendo a tutti uno strano, fastidioso formicolio...

Tanto tempo fa, quando abbiamo iniziato il nostro lavoro di recensori, era divertente vedere come ogni volta che qualcuno proclamava di aver portato lo Spectrum al limite, una settimana dopo usciva qualche gioco ancor più complesso ed evoluto.

Fra gli editori che sfruttavano le capacità della piccola macchina basata sul chip Z80, con un sonoro primitivo su di un solo canale e una totale assenza di sprite, c'era la Quicksilva. E nel 1983 alla Quicksilva erano ossessionati dagli insetti.

C'era un coloratissimo gioco di piattaforme, *Boogaboo the Flea*, uno dei primi programmi spagnoli ad essere diffusi in tutto il mondo. Ma l'ospite di questo mese è frutto di un più "tradizionale" programmatore britannico. Sandy White era un artista scozzese che aveva inventato un sistema chiamato "Softsolid 3D" con il quale aveva costruito una città deserta... e l'aveva popolata di formiche!

"Le catene di programmazione attuali hanno bisogno di menti libere come quella del creatore di Ant Attack"
John Minson

IL SENSAZIONALE SOFTSOLID

Un indizio della fonte di ispirazione di White si può trovare nel nome della sua metropoli infestata: Antescher. Prendete una parte di MC Escher, l'artista i cui progetti matematicamente corretti di architetture impossibili erano famosissimi negli anni settanta, poi aggiungete una parte di film di fantascienza degli anni '50 sul tipo di "L'invasione dei ragni giganti". Ora mettete un po' di artropodi nella città composta da blocchi. A questo punto dite al giocatore che il suo compito è di salvare la sua bella dal labirinto.

Oggigiorno tutto questo sa un po' di già visto... ed è vero. Da quella volta la trama è stata riutilizzata almeno un centinaio di volte. Ma sette anni fa il 3D isometrico e l'ampia area di gioco erano piuttosto innovativi. Invece di affrontare una serie di schermi consecutivi, in *Ant Attack* ci si trovava davanti a un mondo contenuto nel proprio computer.

VISUALI MULTIPLE
I punti di vista moltiplicati di *Ant Attack* si dimostrarono dei veri precursori, e la stessa tecnica si può trovare ancora in molti giochi. Giochi come *Driller* e *Resolution 101* hanno un grosso debito nei confronti dei muri monocromatici e delle piazze di Antescher.

C'erano persino voci di corridoio secondo le quali vagando nel deserto si sarebbe arrivati a scoprire un'altra città. Nella prima metà degli anni '80 voci di questo tipo si diffondevano più rapidamente di un virus su un disco pirata. C'è nessuno che si ricorda del razzo che avrebbe dovuto portare *Jet Set Willy* sulla luna o delle anteprime in *Lunar Jet Pac*?

Ignorando intelligentemente le supposizioni di noi scribacchini, la maggior parte dei giocatori entrava in città superando con un salto il basso muro che tratteneva le formiche. Poi cercavano la ragazza aiutandosi solamente con un indicatore direzionale. Si iniziava da soli, ma presto gli insetti puntavano il giocatore con il loro infallibile sesto senso - e un bel po' di pseudointelligenza artificiale. E a questo punto cominciavano a venire i brividi.

Antescher sarà anche stata una semplice serie di cubetti ombreggiati su di un fondale giallo, ma cos'altro ci si poteva aspettare da un deserto - per non dire dallo Spectrum, con i suoi famosi conflitti di attributi? La grafica a due colori non danneggiava le formiche. Piccole, solide sagome nere zampettanti, sbucavano in massa dai bordi dello schermo o da dietro muri e palazzi. Fobie a parte, chiunque aveva un minimo di cervello scappava a gambe levate dalle loro mascelle ticchettanti.

La miglior difesa era solitamente costituita dall'arrampicarsi sui muri di Lego della città, lasciando le formiche più in basso. Poi si aspettava che si radunasse un gruppetto abbastanza folto e ci si sfogava con una delle proprie armi: bombe a mano, per l'esattezza. Con uno dei quattro tasti si determinava la gittata, e con una buona mira spesso si eliminavano un po' di parassiti. Erano essenziali una pianificazione strategica e molta pazienza, poiché le scorte di bombe erano limitate.

Correndo dietro agli oggetti a volte si spariva, così Sandy White aveva fornito quattro possibili visuali. Giocare al regista e passare da una visione all'altra permetteva anche di vedere arrivare le formiche. Una volta trovato il proprio partner, nascosto sempre più in profondità nel labirinto, era una questione di ricordarsi come fare a uscire poiché non c'era mai abbastanza tempo per farsi una mappa decente.

Nonostante sia stato poi imitato spesso, c'era un aspetto di *Ant Attack* che non abbiamo ancora menzionato e che lo rendeva quasi unico. Sin dall'inizio si poteva scegliere se interpretare un maschietto alla ricerca di una donna o viceversa. Niente stereotipi ad Antescher. Ma del resto, in quei giorni innocenti, i programmatori pensavano davvero che le donne avrebbero potuto giocare con le loro creazioni.

ALBO D'ORO

Come fa un gioco a entrare nell'Albo d'oro Può essere stato un best seller ai suoi tempi o essere passato inosservato e mal giudicato. Ma una cosa è certa, era un precursore, sul piano creativo o su quello tecnico. I cloni non li vogliamo, per quanto possano essere ben realizzati. E deve avere un fascino longevo. È il tipo di programma che si vuole ancora giocare dopo anni - non settimane. Se avete qualche candidato, fatecelo sapere.

DOPO LE FORMICHE

Come molti altri vecchi giochi, *Ant Attack* è scomparso dai cataloghi, il che è un vero peccato dato che avrebbe potuto essere un piacevole passatempo ancor oggi. Sandy White si mise a sviluppare un secondo programma per l'allora neonata Electric Dreams, intitolato *I of the Mask*. Una corsa in un labirinto surreale ambientato nei tunnel al di sotto di un immenso volto di pietra che spingeva ancora una volta lo Spectrum a nuove vette di tecnica. Ma molti recensori lo trovarono scarso in giocabilità.

Sin da allora Sandy è rimasto stranamente silenzioso, anche se ci sono un sacco di voci secondo le quali sta lavorando a un nuovo immenso gioco che è ormai quasi completo. E c'è da sperarlo. I metodi di produzione attuali hanno bisogno di menti libere come quella del creatore di *Ant Attack*; progettisti che si meritano la definizione di "artisti".

Immancabili come durante un picnic, sono arrivate le formiche. Salire su di una piattaforma e lanciare una granata era il metodo più seguito.

http://speccy.altervista.org/

L'R360 visto di lato. Che sballo, gente!

R360?

No grazie - ho appena mangiato

L'Amusement Trade Exhibition ha dato il tono all'industria europea dei coin-op per il 1991 - l'inviato di K, John Cook, ne ha approfittato per giocare gratis...

Gente, i giochi da bar stanno diventano rispettabili! Quest'anno, l'Amusement Trade Exhibition (ATE) è stato onorato dalla presenza del Sottosegretario di Stato al Ministero degli Interni inglese. Peter Lloyd, il quale ha inaugurato il più prestigioso evento europeo del settore del divertimento automatico, al quale hanno partecipato ben 210 espositori.

Forse gli occhi dell'onorevole Lloyd sono caduti sull'R360, una macchina che potrebbe sembrare uno strumento di disciplina per mettere in riga i "franchi tiratori" (eh, sì, esistono anche in GB). Gli si allaccia le cinture di sicurezza, si fa partire il gioco e prima che possa dire "Ho vomitato, o, quella lì sui pantaloni è la pizza che ho mangiato ieri sera?" qualunque parlamentare sarà disposto a votare per qualsiasi emendamento gli sottoponiate.

Proprio così, l'R360, la più chiaccherata apparecchiatura da bar ha fatto qui il suo debutto nell'emisfero occidentale e - cribbio! - se ha fatto colpo. Su, giù, destra, sinistra - di tutto - e a velocità incredibile.

È senza dubbio la macchina gioco più significativa degli ultimi anni, se non altro per far capire al mercato da casa che i best-seller mutuati da giochi coin-op sono ormai una cosa del passato.

Non importa chi cede la licenza di qualunque gioco scritto appositamente per l'R360 (al momento ci gira *G-Loc*) - metterlo su un formato da casa è praticamente inutile perché a) probabilmente non si può farne una buona versione e b) non è possibile avere gli effetti di movimento.

Parecchi anni fa, le licenze di coin-op erano senza prezzo perché gli home computer avevano virtualmente le stesse capacità tecniche dell'hardware

Il paradiso di IUR - a tutte le macchine hanno crediti illimitati - Dura la vita dell'inviato di K. Sullo sfondo l'R360.

Il nuovo bizzarro rompicapo della Sega: *Borench*.

Siete dei duri? Dimostratelo! Mettetevi al joystick di *Sonic Blast Man* della Taito e vediamo come ne venite fuori.

"Non sarebbe una buona idea avere due macchine a tre schermi di *Race Drivin'* collegate in link?" si domanda John Cook. "Ogni tuo desiderio è un ordine", risponde l'Atari.

delle macchine da bar. Era possibile realizzare una versione quasi perfetta su un formato da casa - eccezionale!

Poi, negli anni che seguirono, le licenze diventarono interessanti perché i produttori di coin-op erano gli unici o quasi ad avere idee originali - *Operation Wolf*, ad esempio.

Nel clima attuale, con un'industria dei coin-op paranoica per le incursioni del mercato dei giochi da casa nei loro profitti, sembrano esserci poche innovazioni (cfr. la "seguitomania" all'AMOA quest'anno, K25) e un orrendo interesse nei margini di profitto. Non vale proprio la pena spendere tanti soldi su quello che c'è in circolazione su schede PCB.

Quelli che hanno un futuro sono i giochi che stanno cercando di massimizzare l'uso degli aspetti peculiari del gioco arcade - capacità multi-giocatore, effetti di movimento reali, routine hardware. Il punto di forza di R360 è che può offrire quello che non può dare un sistema da casa - giocare a testa in giù! Provate a venderne la licenza!

Naturalmente ci sarà sempre posto per le occasionali licenze coin-op, ma il loro dominio dei formati da casa è destinato a scomparire - invece di buttarsi su prodotti originali di qualità, sembra che le case di software spendano gran parte dei loro soldi per acquisire licenze di film e programmi TV. Ma quando impareranno?

C'erano un mucchio di nuovi coin-op in mostra - ma c'era anche una discreta quantità di roba completamente assurda e questo, a volte, è il bello di questo settore. Un tipico esempio è *Crazy Golf*, un gioco di golf con campo sintetico che si riforma in nuove configurazioni ad ogni nuova buca, che è piena di cose gonfiabili e rimbalzanti di tutte le forme e dimensioni.

La mia preferita comunque è stata la macchina per la lettura elettronica della mano. Metti la mano su questa specie di scanner e 10 secondi una stampante ad aghi sputa fuori i tuoi segreti più nascosti.

Non crederete all'ultima innovazione della SWP - quindi sedetevi e bevete un bicchiere d'acqua prima di leggere la prossima frase. Dopo aver giocato a *Tetris* e a *Loopz* a pagamento, ora potete giocare a... *Space Invaders* a pagamento! Ovviamente il settore dei coin-op è sotto l'influenza dei Verdi - è probabile che vengano usati vecchi ZX81 riciclati per far girare il software di questo gioco.

Vi sentite frustrati? Allora provate *Sonic Blast Man* della Taito. Prima proteggetevi la mano usando il guantone da boxe "allegato" alla macchina, leggete la liberatoria (se vi fratturate la mano, ci piange il cuore ma non possiamo farci niente) poi colpite l'unità il più forte possibile. A seconda della vostra prestazione cumulativa sull'arco di tre colpi, farete cadere qualche dente a quel bastardo e conquisterete la mano della donzella, oppure guadagnerete un bilanciere gratis. Beh, qualcosa del genere.

OK - basta con le curiosità, ma cosa c'era d'altro di nuovo? Un bel po' di roba, con molti titoli più di quelli visti al recente AMOA di New Orleans (vedi K25).

La Jaleco dovrebbe essere contenta di come è stato ricevuto *'Cisco Heat* - il miglior gioco di guida del momento - ma il il nuovo gioco che stavano promuovendo questa volta era un gioco futuristico di moto/combattimento per quattro giocatori intitolato *Cycle Warriors*. Grazie alla sua grafica elegante e particolare, è un gioco che attira l'attenzione, destinato ai giocatori più giovani.

King of the Monsters della SNK abbonda di gechi giganti e terribili scimmioni.

Altrettanto dicasi di *Rad Mobile*, un'altra superba dimostrazione che la Sega ha i migliori ingegneri di software al mondo, se non i migliori game designer. È un gioco di guida attraverso gli USA con 20 livelli, molto visuale ma scarsamente giocabile. Un giorno, la Sega riuscirà a produrre qualcosa che vale quanto le sue eccellenti tecniche di manipolazione di sprite - fino a quel momento sedetevi alla guida e ammirate come fanno quel che fanno.

Un interessante gioco su scheda PCB della Sega è *Borench*, un rompicapo arcade con visuale isometrica. All'inizio sembra noioso, ma se lo si gioca per un po' ci si accorge che può avere dei pregi nascosti - prossimamente ne parleremo più in dettaglio.

Atari. Cosa si può dire dell'Atari che non sia già stato detto prima? A volte sembrano completamente svampiti - ad ogni modo, occasionalmente ti capita di prendere un depliant su un qualcosa e sperare che ispiri la coscienza del pubblico.

Sarà un'allucinazione, ma lo stand sembrava pieno di zampe di coniglio. C'era in mostra il nuovo gioco *Ramparts*, un misto di *Go*, *Missile Command* e *Tetris*. È proprio così strano. Di nuovo, se lo si gioca per un po' si ha l'impressione che c'è sotto qualcosa di più di quello che appare in superficie. O lo troverete intrigante o vi verrà voglia di mandare una cartolina di "Pronta guarigione" all'Atari.

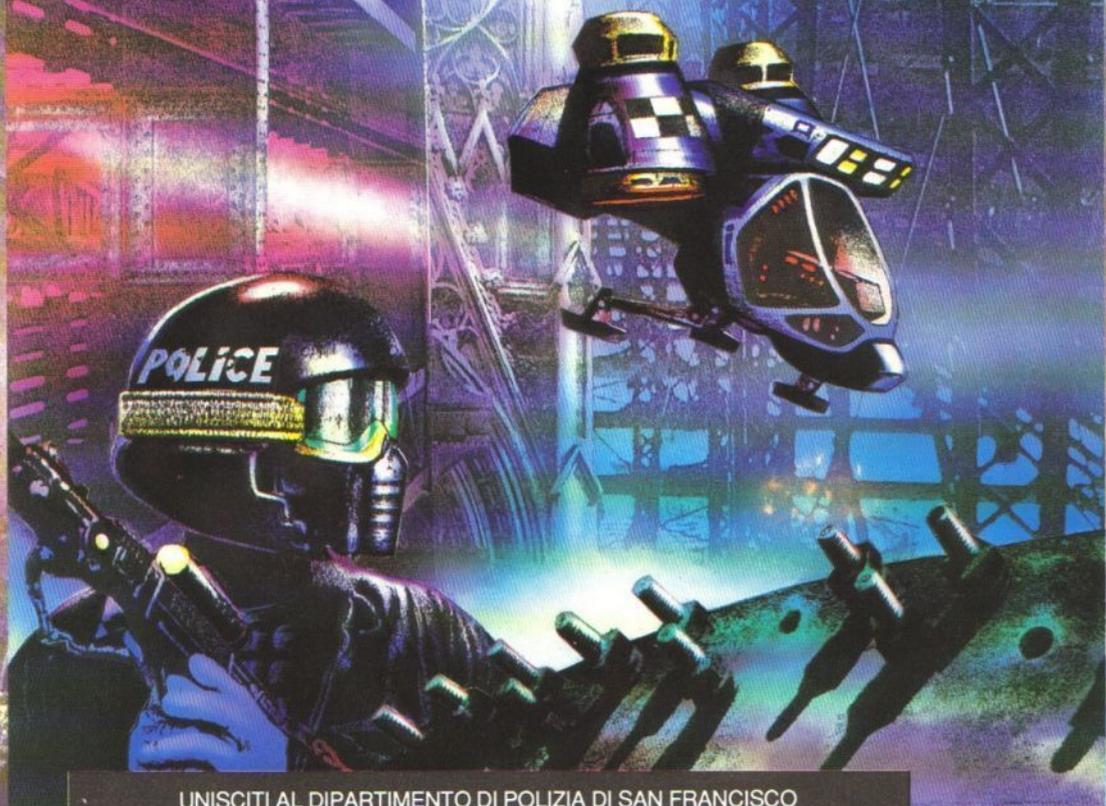
Ad ogni modo, la società californiana è stata abbastanza furba da acquisire i diritti di un gioco su videodisco, *Mad Dog McCree*. È un gioco in cui si spara allo schermo con una pistola elettronica - ma con una buona trama e una rudimentale struttura tipo adventure. È bello, molto bello. Giocatelo se vi riesce di trovarlo in circolazione.

Nel frattempo, c'era una versione deluxe a tre schermi di *Race Drivin'*, più un'altra versione che si può collegare a una seconda unità, così da permettere una sfida testa a testa e rimediando così a una delle mie critiche fatte al gioco un paio di numeri fa. Grazie, ragazzi!

C'erano anche due ottimi giochi sportivi, uno della Williams, reduce del successo di *Smash TV*, e l'altro della Konami, alla ricerca di qualcosa che possa ripetere il successo di *Ninja Turtles*.

Il gioco della Williams si chiama *High Impact*. È basato sul football americano e lo si può giocare in uno-quattro giocatori. Semplicemente stupendo, questo è un gioco che verrà sicuramente acquistato da qualche casa di software. L'altro è *Golfing Greats* della Konami. Con questo meraviglioso gioco su scheda PCB la Konami ha finalmente trovato un modo per sfruttare la sua avanzata tecnologia. Effetti impressionanti, ottima giocabilità - se vi piacciono i giochi di golf, cominciate a risparmiare!

Infine, il sostegno software per il Neo Geo continua a cresce e migliorare; *King of the Monsters* è favoloso sia dal punto di vista creativo che tecnico. Non mancano poi le buone notizie per tutti gli amanti di *Street Fighter*: ora potete rigiocarlo, ma con più roba, grazie alla Capcom.

Questa era l'Amusement Trade Exhibition - nei prossimi numeri troverete una disamina più approfondita di alcuni dei nuovi titoli, compreso il migliore (probabilmente) flipper mai prodotto.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Sconvolto probabilmente dagli sviluppi del nuovo gioco che avevo caricato sul disco rigido (si trattava di WAR IN THE GULF della CNN) il mio personal computer ha deciso di riproporvi anche a Febbraio la stessa introduzione che vi avevo propinato a Gennaio. Conscio che una tale situazione può avervi creato delle crisi esistenziali profonde ed insanabili provvedo ad allegarvi di seguito la parte in oggetto non prima però di avervi consigliato di ritagliare seguendo la linea tratteggiata oppure di fotocopiare prima il tutto nel caso siate dei collezionisti incalliti e vi turbi profondamente ferire le pagine della vostra amata rivista.
vs Brambo's

MEGADRIVE PER TUTTI

Cara redazione di K, complimenti! Complimenti perché per primi in Italia avete compreso la reale importanza del fenomeno CONSOLE. Complimenti perché ci avete regalato uno speciale estremamente competente ed in linea con il vostro standard qualitativo. Spero sinceramente che questa non sia un'iniziativa isolata ma che bensì un giorno, passando dal mio edicolante di fiducia, possa trovare accanto a K una nuova, scintillante rivista interamente dedicata alle CONSOLE. Questo perché così non sarei più costretto a fare i salti mortali per procurarmi riviste specifiche estere (es. Mean Machines, Beep, ecc.) e poi perché sarei sicuro della qualità della rivista suddetta, data la vostra (decennale?) esperienza. Come avrete capito sono un (fiero!!!) possessore di una console, più esattamente di un Sega MEGADRIVE. Data la mia passione per questa macchina, insieme ad alcuni miei amici ho fondato il primo club dedicato a questa grande console. Se desiderate scambiare idee in modo costruttivo, ricevere una fanzine GRATUITAMENTE, scambiare Cartridge con altri soci, non esitate a scriverci; l'indirizzo questo:
SEGA MEGACLUB via Villaggio XXV Aprile 119/B - 06083 Bastia Umbra (PG) Saluti:
Alessandro Mantovani

A meno di non voler sottolineare le bellezze naturali ed artistiche di Bastia Umbra (ci sono stato nell'86 e devo dire che mi è molto piaciuta, come tutta l'Umbria del resto...), non credo che ci sia altro da aggiungere. Consolisti e consolini di tutta Italia, mano alle penne!

IL DITO NELLA PIAGA

Spett.le KAPPA, innanzitutto i miei complimenti per la pregevole rivista, che reputo la migliore rivista italiana di software ludico, e tra le migliori del mondo. Dico ciò perché di stampa specializzata ne leggo molta, quasi troppa e non solo italiana, per cui consentitemi di complimentarmi con VOI. Di fatto il settore dei computer e derivati tra i più complessi ed ignoti, per cui sono sempre più necessarie delle guide imparziali, conscie delle necessità dei lettori, più che di quelle dei produttori. Nel panorama della editoria elettronica però, non trovo alcun pari classe di K che tratti prodotti professionali e/o semiprofessionali e spesso per conoscere talune novità si deve ricorrere alla pubblicità che ovviamente premia quei prodotti sostenuti da buoni budget, mentre altri ottimi prodotti rimangono ingiustamente anonimi. Ma, cosa inverosimile, questi ultimi, vengono rivalutati dalla pirateria. Lo dico per un atto di giustizia nei confronti di una forma illegale di commercio. Dunque se la pirateria indirettamente promuove quel software applicazionale, interessando taluni all'acquisto degli originali, è altresì vero che uccide il sof-tware ludico, o meglio lo ferisce visto l'ancora buon livello di taluni giochi. Ciò che mi preoccupa è che il proliferare del fenomeno comporti l'abbandono delle migliori software house del mercato computer per dedicarsi a quello più redditizio delle console. Per una persona come me che usa il computer non solo per lavorarci ma anche per divertirsi, il problema preoccupa. Ovviamente la pirateria esiste e sempre esisterà, ma mi auguro che il mercato legale maturi in fretta, altrimenti saremo proprio da terzo mondo. Con questo non voglio dire che acquistare software copiato sia male, ma lo è utilizzarlo proficuamente senza renderne merito agli autori. Difatti il sottoscritto non acquista software originale, se prima non lo valuta a dovere ricorrendo al mercato pirata. So che molti non approvano, ma trovo che sia l'unica equa soluzione tra la dilapidazione del conto in banca e la rinuncia ad un bellissimo hobby. Concludo ringraziando BRAMBO's per lo stupendo K-Box e non so chi per le altresì belle Pagine Gialle. Un plauso alla Cloanto, un eccellente esempio nel misero panorama italiano che con un prodotto come C1-Text ha da insegnare a molti, anche stranieri. Sperando che K resti la mia preferita, vi saluto.
P.S. Se qualcuno volesse scambiare opinioni e/o informazioni sui PC in generale o sull'Amiga, mi scriva pure:
P.S. Se qualcuno volesse scambiare opinioni e/o informazioni sui PC in generale o sull'Amiga, mi scriva pure:

Andrea Tamarin via Busi 16 - Montagnana (PD)

Mi sembra caro Andrea che tu abbia colto nel segno, con la tua lettera uno degli aspetti che maggiormente preoccupano, per motivi diversi, produttori e consumatori di software. Fortunatamente l'instabilità del mercato, ovvero la mancanza di scelte produttive ben determinate lascia ancora per adesso un certo margine di manovra. Per essere più preciso ti cito l'esempio del mercato dei videoregistratori dove il consolidamento dello standard VHS stato tale che oggi come oggi tu non trovi un solo titolo in Betamax né a livello ufficiale né a livello di pirateria. Il rischio che la produzione si orienti dunque solo sulle console è, per adesso, solo relativo, in fondo in fondo si sa che anche chi usa il proprio PC per motivi professionali, può volere qualche momento di distrazione, e si presume che non abbia né il tempo né il problema economico per rivolgersi al mercato pirata. Kappa nel suo piccolo, cerca come può di venire incontro agli utenti recensendo in maniera quanto più corretta il software ludico (altre riviste cercano di fare altrettanto per quel che riguarda i prodotti "professionali"); ciò non toglie che ci sia un mercato clandestino e che questo mercato continui a durare nel tempo. Per il momento va così, per il futuro credo che nessuno possa a tutt'oggi fare seriamente delle ipotesi.

PROGRAMMI PER IL FUTURO

Cara redazione di K, sono un vostro lettore e approfittando del K-Box volevo chiedervi un parere. Ho intenzione di cambiare il mio antidiluviano ZX Spectrum con un computer migliore, sarebbe mia intenzione acquistare un computer con il quale possa divertirmi ma col quale possa altresì fare dei programmi seri ad esempio, programmi di grafica (assolutamente impossibili sul mio attuale computer), il tutto con una spesa non eccessiva. Non è necessario che abbia buone capacità musicali poiché un genere di programmi che non mi interessa. Per il momento la mia scelta orientata verso l'Amiga 500. Voi che cosa mi consigliate?

Fabio Ferrari da Castelnuovo

Ti rispondo molto volentieri, perché la tua è una richiesta che già molti altri lettori spesso ci hanno fatto e che rivela un pizzico (hai presente un cucchiaino da the?) di scarsa conoscenza informatica. Il "FARE" un programma significa scrivere delle istruzioni in un linguaggio comprensibile per la macchina sulla quale il detto programma dovrà poi girare. In altre parole vuole dire che bisogna conoscere bene il processore ed il sistema operativo sul quale poi andranno ad installarsi e ad operare le istruzioni che tu gli darai. La domanda da porsi non è quindi "CON quale computer" bisogna scrivere il programma, ma "SU quale computer" vogliamo andare a farlo girare.

L'Amiga, tanto per restare in tema, offre al programmatore la possibilità di gestire una bellissima grafica ed anche un ottimo suono così come pure l'ST e per certi versi anche gli IBM compatibili, ma ognuna di queste macchine si basa su sistemi operativi diversi. Non a caso si parla di "Conversioni" e non a caso la grafica di un gioco per Amiga non la si ritrova su un IBM. Esistono in commercio dei programmi che permettono di "preparare" (le virgolette sono d'obbligo) dei giochi così come esistono dei programmi già pronti che permettono di fare della animazione grafica ma un conto è... " parlar di morte altro è morire". Non bisogna confondere i due termini. Fra "USARE" un programma e "FARE" un programma, c'è, ahi noi, una non piccola differenza.

TUTTO IL KICK-OFF MINUTO X MINUTO

In vista del prossimo Campionato Italiano di Kick Off, apriamo questo mese una rubrica di suggerimenti e consigli su come e con quale "configurazione" si svolgerà il Campionato. Cominciamo con il parere del campione d'europa in carica, e restiamo in attesa delle vostre missive.

Karissima redazione di K,
ho ancora tra le mani (e durante la lezione di storia!) il "mitico numero di gennaio di K" di cui ben due pagine sono dedicate al mio successo internazionale a Kick Off 2 per cui mi sembra doveroso ringraziare nuovamente tutti voi e la Leader distribuzione per l'organizzazione del torneo. Ma il vero motivo di questa missiva è quello di poter dire la mia sul potenziale 2° campionato di K.O. (2 naturalmente). Oltre a ritenere fondamentale l'utilizzo del doppio effetto, reputo di importanza vitale la possibilità di utilizzare tattiche create con Pl. Man; poiché penso che le tattiche base di K.O. 2 siano davvero primitive (vedi difesa inesistente nei contropiedi avversari, schemi d'attacco banali e prevedibili, ecc...), mentre quelle fatte da sé esaltano l'individualità e la classe del giocatore. Sono contrario invece all'adozione di The Final Whistle per due motivi: il primo è che si tratta di un data disk opzionale ed il secondo che non è un gran ché come programma (che Gupta possa perdonarmi!!!) poiché è praticamente impossibile realizzare tattiche che sfruttino intelligentemente l'off side con l'editor di Pl. Man. che non prevede neppure, cosa fondamentale per creare tattiche a "zona", chi ha il possesso della palla fra le due squadre! Colgo l'occasione (sta per finire l'ora!) per invitare anche altri lettori a dire la propria opinione su tale argomento ed a mettersi in contatto con me per organizzare mini tornei locali (non a scopo di lucro!!!)
Luca Caldiero Torino tel. 011/324748

PIRATES!

Il 29/9 a Bologna ho acquistato il gioco "Pirates!" della Microprose e distribuito dalla Leader in confezione sigillata, ma con un gravissimo handicap al suo interno: il manuale in italiano, reclamizzato con tanto di adesivo sulla confezione, riportava sole le prime 36 pagine dell'originale in inglese nelle quali tuttavia si ritrovano continui richiami alle pagine successive alla 36 del manuale inglese. È il sistema di protezione classico della Microprose: se non riconosci la data o la nave giusta sul manuale non puoi giocare se non ai livelli più bassi (capita anche in *Silent Service* ed in *Red Storm Rising*, sempre della Microprose). In pratica a questo punto io mi trovo ad avere speso 59.000 lire per un programma che non posso utilizzare; la Leader nel frattempo ha fatto orecchio da mercante (tanto ha già venduto...) e non risponde, tra l'altro neppure per scusarsi formalmente dell'accaduto, alle mie richieste di avere un manuale inglese. La stessa Leader, peraltro, non si esime dal lanciare iniziative tipo "fidelity card" o dallo spiegare che i pirati potrebbero incorrere nella violazione del diritto d'autore vendendo materiale non regolarmente distribuito. I pirati, sia detto per inciso, avrebbero potuto vendermi lo stesso programma, sempre senza manuale (io parto poi dal presupposto che un manuale incompleto è utile tanto quanto nessun manuale e che quindi la Leader non ha messo alcun manuale nel pacchetto), per 5000 lire ovvero per 12 volte di meno. A questo punto, più che per una reale voglia di giocare con questo programma (che mi ha ormai stancato prima ancora di poterlo usare) per una questione di principio, io scrivo a voi perché anche altri utilizzatori di software originale si sappiano regolare, e segnalo alla Microprose con chi si è messa in affari in Italia (l'anno scorso a Baltimora vidi una confezione di *Gunship* a ben 54$, ed il negoziante mi disse che era l'ultima rimastagli perché le altre le aveva già vendute tutte, segno che, se c'è la qualità, il prezzo, purché non esageratamente elevato, si può pagare tranquillamente.

dott. Stefano Ghisi- 45100 Rovigo

Abbiamo chiesto ad Anna Vernocchi della Leader una risposta:

Egregio Dottor Ghisi, in data 07.02 c.m. abbiamo ricevuto la sua lettera del 31.01.91 e un allegato riferito ad una comunicazione datata 06.10.90 e a noi precedentemente indirizzata.
Da un'accurata verifica dei nostri archivi è emerso che la prima lettera da Lei spedita non risulta essere pervenuta ai noi uffici. Le assicuriamo che non è nostra abitudine far cadere in un dimenticatoio le richieste che ci vengono inoltrate; se non abbiamo provveduto tempestivamente a rimediare allo spiacevole inconveniente occorsole del quale fa menzione nelle sue comunicazioni, ce ne scusiamo.

Ciò, però, non è riconducibile alla nostra indisponibilità bensì ad un disguido del quale non ci possiamo fare in nessun modo carico.
Vorremmo farle presente comunque che, in casi analoghi a quello occorsole, la normale prassi implica che l'utente finale si rivolga direttamente al punto-vendita presso il quale è stato effettuato l'acquisto per segnalare la presenza di eventuali difformità. Se questa procedura fosse stata adottata, riteniamo che i tempi si sarebbero inequivocabilmente ridotti.

Ad ogni buon conto abbiamo già provveduto ad inviare al suo domicilio il manuale inglese del programma, rinnovando le nostre scuse per l'accidentale incompletezza della confezione in questione.

Da ultimo vogliamo spendere una parola a proposito dell'iniziativa "fidelity card". Lo spirito che ci ha spinti ad investire in un'operazione di questo tipo è stato e rimane la nostra precisa volontà di offrire un servizio sempre migliore ai nostri clienti. E la soddisfazione di questi ultimi, lo ribadiamo, è una nostra priorità. Non lasci che un incidente di percorso diventi la causa della sua completa perdita di sfiducia nel software originale e in chi lo promuove.

Leader Distribuzione Srl

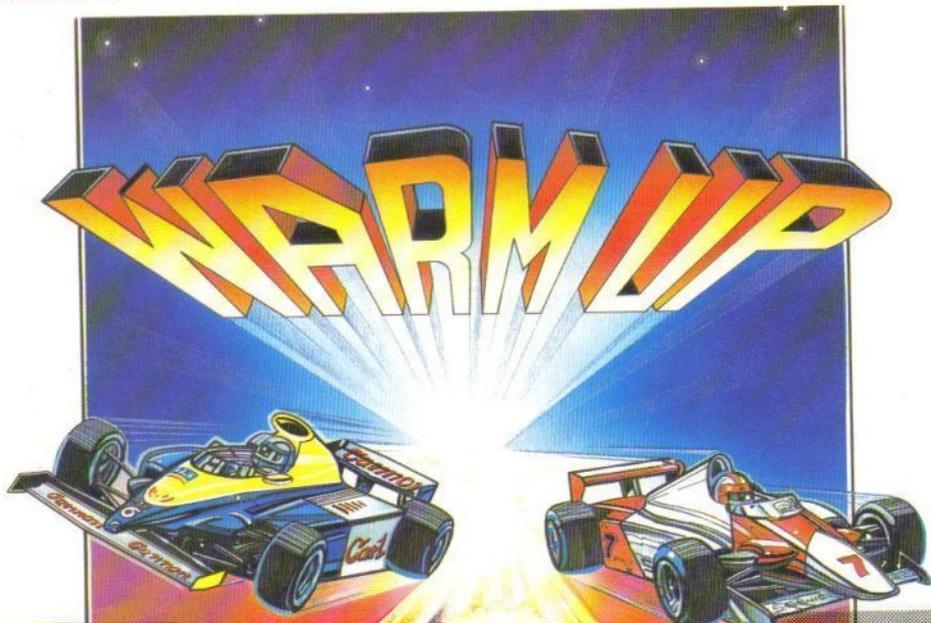
Finalmente ci siamo. L'anno nuovo ci ha portato delle gustose innovazioni che, a dire la verità, stavo aspettando da parecchio: ragazzine e "vecchietti". Ebbene si cari lettori, giovani donne e non più giovani uomini cominciano a farsi sentire anche loro in questa rubrica e non potevo non registrarne la presenza con un doveroso moto di giusta soddisfazione. Finalmente, abbandonate le secche delle polemiche sterili ed ormai prossimi all'arrivo delle celebrazioni Colombiane, il nostro cargo postale sembra si stia decisamente orientando verso mari più aperti e qualitativamente meglio frequentati. Confidando quindi nel favore dei venti e nella benevolenza di Nettuno, vi aspetto con salmastra fiducia lungo il litorale dei prossimi numeri. Marinarescamente vostro: BRAMBO's.

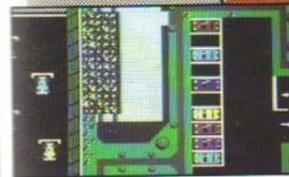
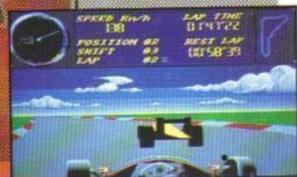
http://speccy.altervista.org/

Pilota! se ti sei stancato di girare sempre nella stessa pista o a sterzare sempre nella stessa direzione, allora. . .

PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

VIVRAI LE EMOZIONI E I BRIVIDI DEI PILOTI DI FORMULA 1 CON IL PIU' ESALTANTE VIDEOGAME AUTOMOBILISTICO MAI REALIZZATO

WARM UP

ersione C-64

Versione Amiga

PRESTO DISPONIBILE NEI MAGGIORI FORMATI

La Genias si riserva il diritto di apportare miglioramenti e/o modifiche al programma, caratteristiche e grafica, in qualunque momento, senza preavviso.

- RAFICA BITMAP
- 50 FRAMES AL SECONDO
- DIFFERENTI TRACCIATI F1
- SCROLL FLUIDO MULTIDIREZIONALE
- OSSIBILITA' DI PREPARARE A MONOPOSTO
- NCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E ANTE ALTRE CARATTERISTICHE

Distribuito in esclusiva da **SOFTEL**

- ★ GRAFICA VETTORIALE
- ★ 25 FRAMES AL SECONDO
- ★ DIVERSE ESALTANTI PROSPETTIVE
- ★ TUTTI I TRACCIATI DEL MONDIALE F1
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE.

PAGINE GIALLE

Questo mese spazio ai giochi di ruolo e a una breve lezione di strategia sulla guerra del Golfo. Contraddicendo in parte la nostra natura pacifista proviamo a ricostruire la prima guerra di terra del golfo con l'aiuto di *Overrun*, il programma della SSI. Divertitevi in pace...

DYLAN DOG: IL GIOCO DI RUOLO.

Gli appassionati di Dylan Dog, i cui fumetti sono editi da Sergio Bonelli Editore con scadenza mensile, fra poco potranno seguire le avventure del loro eroe in prima persona.

Per chi non lo sapesse, e siamo sicuri che saranno pochi, Dylan Dog nasce da una idea di Tiziano Sclavi, vive a Londra e per vivere ha scelto un lavoro alquanto insolito: l'indagatore dell'Incubo.

La DAS production di Firenze ha annunciato, per il mese di aprile, la pubblicazione del gioco di ruolo di questo eccentrico personaggio. Gli autori sono cinque appassionati di RPG che, con la loro esperienza, hanno realizzato il primo gioco di ruolo italiano che abbia come argomento l'orrore.

Durante la creazione dei personaggi sono presi in considerazione molti dei fattori che possono influire sullo sviluppo di un individuo: il grado scolastico, la professione, l'età, ecc. Ogni personaggio possiede inoltre, conoscenze del mondo dell'occulto (satanismo, necromanzia, magia, ecc.), e la possibilità o meno di avere poteri paranormali.

Com'è facile intuire però, i personaggi giocanti non sono super eroi freddi e calcolatori, ed una speciale caratteristica, il self control, ne regola le reazioni in determinate situazioni. Nel gioco, oltre alle regole, sono inclusi i dadi per giocare (3d6, 1d20) e tre avventure di crescente difficoltà, oltre ai numerosi consigli per crearne di nuove. Le copertine delle regole sono disegnate da Pietro Dall'Agnol (Dylan Dog n.°45, "Goblin" per intenderci), e gli autori sono: Fabrizio Biasolo, Roberto Chiavini, Alessandro Ivanoff, Michele Gianni e Giacomo Garuglieri.

Il prezzo del gioco sarà di L. 39.000, chi non riuscisse a trovarlo nei negozi può richiederlo a: BAM, Via della colonna 27, 50121 Firenze, aggiungendo L. 5.000 per spese postali.

RISCRIVERE LOVECRAFT

Gli amanti dell'orrore e dei giochi di ruolo questo mese non saranno certamente delusi. Oltre a *Dylan Dog* potranno provare l'orrore che regna nel mistico mondo di Lovecraft. *Il richiamo di Chtulhu*, il gioco di ruolo edito dalla Chaosium, è stato tradotto da Stratelibri di Milano. Il gioco si ambienta nell'America degli anni '20, e i giocatori, che assumono il ruolo di investigatori dell'occulto, scienziati, archeologi, avventurieri e via dicendo, si trovano coinvolti in cospirazioni cosmiche ardite da mostruosi alieni antichi abitanti della terra. La differenza con la maggior parte dei giochi di ruolo classici, sta nel fatto che una volta scoperto il proprio nemico, il combattimento non sarà fisico, ma piuttosto mentale, i personaggi cioè dovranno usare l'intelligenza, l'astuzia per vincere contro queste orrende creature, cercando di non perdere la propria sanità mentale.

Per ora la Stratelibri ha pubblicato: "Il richiamo di Chtulhu", modulo di regole base L. 33.000; "Quattro passi nell'ignoto" modulo avanzato L. 18.500; Le ombre di Yog-Sothoth, avventura; "Il terrore viene dalle stelle", avventura. Per la fine di marzo è prevista l'uscita di M.E.R.P., il gioco di ruolo della Iron Crown che si ambienta nella Terra di Mezzo de "Il signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien.

Il gioco di ruolo di DYLAN DOG

Nome del giocatore ....
Nome del personaggio ....
Età ....
Grado sc. ....
Professione ....

3d6 bonus **Forza**
3d6 bonus **Destrezza**
3d6 bonus **Costituzione**
3d6 + bonus EMP **Bellezza**
3d6+2 bonus **Intelligenza**
3d6 bonus **Empatia**
1d20 bonus **Energia**
(ENE+INT)/2 **Sesto Senso**

Self Control

MASSIMO 10+bonus ENE — Valore attuale

Penalità attuale: ______

Disturbi Psichici

______ Gravità ______
______ Gravità ______
______ Gravità ______
______ Gravità ______
______ Gravità ______

Punti Ferita

MASSIMO COS*3 — Valore attuale

Penalità

Se vengono raggiunti i 2/3 (___)del PF tutte le abilità sono ridotte di 2 livelli.

Se viene raggiunta la metà (___) del PF, tutte le abilità sono ridotte di 4 livelli.

Raggiunti 10 PF o meno, fare un Check sulla COS o si sviene; tutte le abilità sono ridotte a 1 e le caratteristiche a 3.

Se vengono raggiunti i O PF o meno, il personaggio è morto

http://speccy.altervista.org/

KHAFJI!

Gli appassionati di wargames staranno seguendo con un interesse particolare le vicende della guerra del golfo. Il nostro esperto Vincenzo Beretta ha ricostruito, con l'aiuto di *Overrun*, la prima battaglia terrestre tra gli alleati e gli iracheni e ha scritto questa breve guida all'uso.

Il gioco *Overrun!* della SSI ricostruisce scontri tattici meccanizzati in ambiente contem-poraneo. Uno dei punti forza del programma è la possibilità di creare da sé i propri scenari. Per completare questo articolo abbiamo pensato di dare qualche piccola indicazione agli Schwarzkopf in erba che, insoddisfatti della CNN, desiderano ricostruire sul proprio schermo la guerra terrestre nel Golfo.

Lo scenario che abbiamo scelto è la battaglia di Khafji (30 gennaio 1990). Essa rappresenta il primo scontro terrestre di un certo rilievo, ed è sufficientemente contenuta per essere agevolmente ricostruita con il programma della SSI. Ovviamente gli schieramenti forniti sono frutto di ipotesi, ma rispecchiano le informazioni giunte attraverso i mass-media.

LO SCENARIO

L'ambientazione in cui si svolge la battaglia è quella mediorientale. Nella pagina introduttiva scegliete una partita per due giocatori e l'opzione "New Game" che vi permette di costruire lo scenario.

Selezionate "Auto Build Map" (sempre che non abbiate la pazienza da certosino necessaria per ricostruire Khafji casa per casa).

LA MAPPA

Quando vi vengono richiesti i parametri della mappa, selezionate "Woods - 0; City - 7; Sand - 0; Rough - 2". Osservate la mappa costruita dal computer. La mappa ideale dovrebbe presentare nuclei urbani più o meno concentrati ammassati al centro e a destra. Se la zona a sinistra della mappa (la regione periferica da cui inizia l'attacco alleato) è spoglia o presenta una scarsa con-centrazione di abitazioni, meglio. Se la mappa non vi soddisfa, ricaricate il gioco e generatene un'altra.

TIPO DI BATTAGLIA

Il tipo di battaglia è "Blue Assault". Le forze blu (americani) sono veterane, le forze rosse (iracheni) sono inesperte ("green"). La missione delle forze rosse e "Hold Objective", quella delle forze blu è "Clear Objective".

GLI SCHIERAMENTI CONSIGLIATI

(ARAB)
2 tank company '73 (con 10 carri T-55 l'una)
1 motor rifle company (con 10 BTR-60)

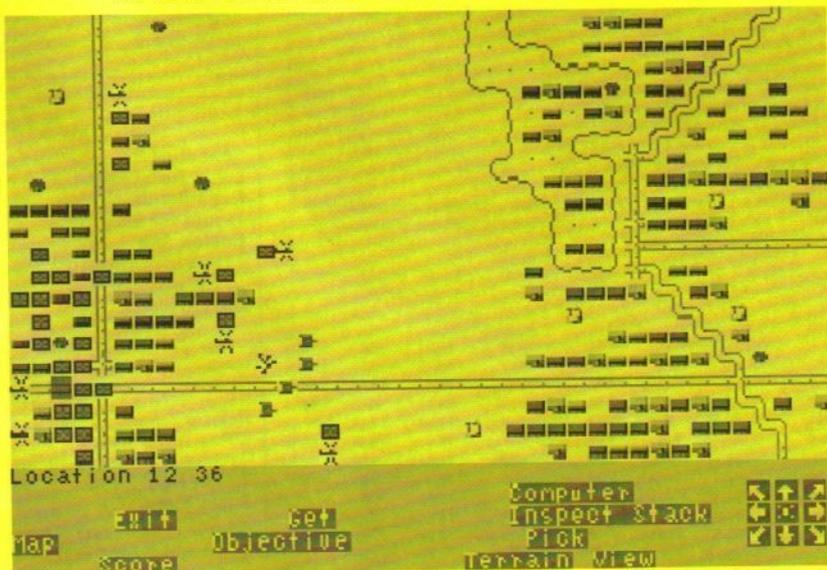
(AMERICAN)
2 marine company (una compagnia può essere sostituita da una mech company con 13 M-2 o M-113)
1 tank platoon (con 4 carri M-60A3)
2 air cav platoon
3 Apache

LO SCHIERAMENTO SULLA MAPPA

Schierate a piacimento le pedine sulla mappa, oppure sfruttate l'opzione di "auto development". Attenti, in questo caso: il computer non è un buon stratega. Salvate lo scenario, ricaricate il gioco e decidete da che parte giocare. E ogni volta che un unità viene distrutta, pensate che nella realtà sono morti da quattro a dieci uomini. Buona fortuna.

NOTA: Nella battaglia reale le forze irachene furono decimate prima ancora di entrare in battaglia dal fuoco degli elicotteri statunitensi. Lo scenario presentato si discosta quindi leggermente dallo scontro reale, ma è tatticamente più interessante. Per uno scenario più realistico cancellate il plotone di carri statunitensi ed una compagnia di marine, ed aggiungete alle forze alleate 4 o 5 elicotteri Cobra o Apache.

Vincenzo Beretta

http://speccy.altervista.org/

K-BORSA

La Classifica dei giochi più votati del mese...

Dopo un mese di assenza per mancanza di spazio, torna la K-Borsa, ovvero la classifica dei "Top 5" per ciascuno dei sei computer principali. Essendo basate sui voti assegnati dai recensori di TUTTE le riviste inglesi e non sui dati di vendita, queste "classifiche" costituiscono un'ottima guida all'acquisto...

I listini dei computer vengono calcolati sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta entrano nel listino. Grazie a questi listini saprete quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri sudati risparmi. Se sono piaciuti ai recensori inglesi, piaceranno anche a voi: non c'è modo di sbagliare.

L'indice K di questo mese è:

75.12

In discesa di 0.30 punti rispetto al mese scorso.

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Oltre alle classifiche per computer, ogni mese calcoliamo anche la classifica delle 25 migliori case di software, in base ai voti assegnati ai loro giochi. In ogni numero potete vedere le loro quotazioni salire e scendere...

Calcoliamo il voto medio che ciascun gioco di ciascuna casa riceve e usiamo questa media per calcolare un punteggio per ciascuna società, che è quello della seconda colonna nella tabella in basso. Quindi, ad esempio, se la casa di software produce ottimi giochi a 16-bit ma canna sempre le sue conversioni a 8-bit, ciò abbasserà la media, anche se uno dei suoi titoli guida i listini per Amiga, ST o PC. Se tutti i giochi sono eccellenti, o se la società ha pubblicato al momento soltanto un titolo brillante, avrà di conseguenza un alto punteggio.

La terza colonna, indicata con "+ o -", riporta la variazione del punteggio rispetto al mese precedente. Se c'è un meno significa che la produzione di giochi di quella casa è peggiorata, se il numero è positivo è migliorata.

L'ultima colonna, denominata "indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto all'Indice K, che è un valore medio della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. L'indice K viene confrontato con il punteggio di ciascuna società e si ottiene la cifra che appare nella colonna "indice". Ad esempio, nel listino di questo mese la produzione della Ocean è stata valutata in 6,17 punti percentuali in più rispetto alla media - in base ai voti delle recensioni.

In questo listino riportiamo soltanto le migliori 25 (anche se le teniamo d'occhio tutte) perché sicuramente vi annoiereste a leggere una lista di 100 nomi!

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola, unica recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

CASA	PUNTEGGIO	+O-	INDICE	Microprose	80,88	-0,93	5,76
Origin	98,25	n/a	23,13	Activision	80,75	-1,23	5,63
Micro Style	90	+3,52	14,88	Players Premier	78,8	=15,23	3,68
Audiogenic	89	+8,67	13,88	Empire	78,56	-5,02	3,44
Gremlin	86,96	+1,69	11,84	Mastertronic	77,84	+13,34	2,72
Novagen	84,75	n/a	9,63	Virgin	77	-5,28	1,88
System 3	84,67	+5,67	9,55	Rainbow Arts	76,44	-5,09	1,32
Core Design	82	+4,42	6,88	Millennium	76	-0,61	0,88
Psygnosis	81,95	+5,77	6,83	US Gold	75,06	-1,37	-0,06
Dinamic	81,67	n/a	6,55	Action 16	74,6	-7,4	-0,52
ARC	81,6	+10,64	6,48	Accolade	74,07	-1,68	-1,05
Ocean	81,29	+4,91	6,17	Electronic Zoo	73,76	+10,05	-1,36
Electronic Arts	80,89	-2,64	5,77	Digital Integration	73,7	-0,47	-1,42

AMIGA

Prince of Persia	Domark	91
Battle Command	Ocean	89,99
Powermonger	Electronic Arts	88,25
Masterblaster	Rainbow Arts	88,25
NARC	Ocean	87,75

Powermonger è stato detronizzato da due nuovi titoli: *Prince of Persia*, apprezzato per la grafica e l'animazione, e *Battle Command*.

C64

Rick Dangerous 2	Micro Style	89,45
California Games	Kixx	87,25
Amazing Spiderman	Empire	86,25
Nightshift	US Gold	84,5
Platinum	US Gold	81,5

Lo scorso mese abbiamo detto che *Rick Dangerous* meritava la prima posizione, i recensori inglesi questo mese sono stati d'accordo. I budget rilanciano *California Games*, il che fa capire che anche i vecchi giochi posso ancora dire la loro.

AMSTRAD CPC

Shadow of the Beast	Gremlin	85,84
Target Renegade	Hit Squad	83
Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works	82
Ivan Ironman Stewart	Virgin	77,3
Motorcycle 500	Cult	59

Le *Turtles* entrano nelle prime cinque posizioni, ma la versione della Gremlin di *Shadow of the Beast* vince nettamente ai punti. *Ivan Ironman Stewart* continua la sua corsa in classifica e distanzia enormemente *M500*.

PC Compatibili

Wing Commander	Origin	96,5
Wonderland	Magnetic Scrolls	94
Knight of the Sky	Microprose	89,5
Interphase	Image Works	85,5
It Came From the Desert	Cinemaware	85
Covert Action	Microprose	85

Wing Commander, giustamente, aumenta il suo punteggio e *Wonderland* ritorna al secondo posto...

ATARI ST

Speedball 2	Image Works	92,99
Lotus Turbo Esprit	Gremlin	89,75
Ninja Remix	System 3	86,33
Toyota GT Rally	Gremlin	83,5
Golden Axe	Virgin	82,5

Speedball 2 mantiene la prima posizione nonostante l'assalto della piccola flotta della Gremlin. La System 3 dà la prova che i picchia duro piacciono ancora.

SPECTRUM

R-Type	Hit Squad	90,25
Lotus Turbo Esprit	Gremlin	89,25
Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works	87,25
Target Renegade	Hit Squad	85,25
Super Cars	Gremlin	83,75

R-Type continua a tener duro, mentre le *Turtles* perdono terreno e i motori della Gremlin, in classifica con due giochi di corsa, si fanno sentire.

http://speccy.altervista.org/

LE VOSTRE PAGINE

Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (si consiglia su una cartolina postale) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo. Vi preghiamo, onde evitare "tagli" non desiderati, di fare annunci brevi.

VENDITA

VENDO causa passaggio ad altro sistema C64 new con cartuccia di reset, disk drive slim 5 1/4, manuali di istruzioni e numerosi dischi-giochi originali, il tutto perfettamente funzionante e in ottime condizioni, a L. 650.000 trattabili.
Diego tel. 011/355991

Causa passaggio superiore sistema, VENDO C128 + drive e registratore + giochi originali il tutto a L. 400.000 trattabili.
Sergio tel. 02/90296876 ore pasti

VENDO Toshiba 64K Msx + registratore + giochi originali a L. 120.000.
Luca tel. 02/9010893 ore pasti

VENDO sega Meda Drive, appena due mesi di vita, completa di 2 joypad (uno lo regalo), di 4 fantastici giochi: North Star Ken II, Shadow Dancer, Ghost Buster, Mystic Defender. Il tutto a sole L. 750.000 (non trattabili), tutto imballato.
Giulio Marino tel. 06/5755644

VENDO sega Mega Drive ufficiale + Last Battle + Mystic Defender + Truxton. Tutto a L. 500.000.
Francesco Galluccio tel. 081/5031492

VENDO giochi e programmi per Amiga.
Alessandro Zulli tel. 0871/82318 ore pasti

VENDO snk Neo-Geo, tre settimane di vita, garanzia intatta più gioco Ninja Combat, per il valore commerciale di L. 1.300.000 a L. 1.100.000.
Cesare tel. 02/3533545 sera

VENDO C64 + 2 registratori + 2 joystick + reset + duplicatore + copritastiera + giochi e utility + rivista Zzap! dal n° 24 al 52 + tutte le riviste riguardanti le cassette a L. 300.000 oppure tastiera C64 + registratore + joystick e giochi tutto a L. 200.000.
Francesco Campese via Savi, 3 - 20099 Sesto San Giovanni (Mi)

VENDO Game Boy con cuffie, pile, Tetris e Tennis L. 120.000.
Stefano tel. 0421/972823

VENDO Ibm Pc 24 ore convertibile, mai usato per motivi di incompetenza, con guida operativa, guida per l'utente, minidisco Dos 3,5 pollici 1.0 Mb, batteria interna ricaricabile, gruppo alimentazione, LCD a cristalli liquidi, stampatrice con nastro, tutto a L. 1.320.000.
Mirko Cerulli via Ripamonti, 29 - 302047 Seregno (Mi) tel. 0362/302047

VENDO Atari 1040 + monitor colore SC 1224 + 24 giochi originali + 50 programmi il tutto con imballaggi originali a L. 850.000.
Davide Rinaldi via Danimarca, 75 - 00040 Torvaianica (Rm) tel. 06/9158077

VENDO C128D, drive 1571 + monitor monocromatico + registratore + 2 joystick + giochi originali su disco + floppy con programmi vari + libri per programmare a L. 750.000.
Bernardo Bonelli p.zza Italia, 24 - 97018 Scicli (Rg)

VENDO Modem Us Robotics V42bis courier HST a prezzi imbattibili.
Luca Azzali via Don Minzoni, 1 - 26039 Vescovato (Cr) tel. 0372/81487

VENDO 23 giochi originali per C64. Sono su disco, sportivi, arcade e di simulazione completi di manuali, mappe, ecc. Solo in blocco a L. 200.000 trattabili. Spedizione in controassegno in tutta Italia.
Mario Virgilio via Mura dei Francesi, 195/p - 00043 Ciampino (Rm) tel. 06/7273602

VENDO i seguenti giochi originali per A500: Ghouls'n Ghosts (15.000); Xenon 2 (20.000); Dragon Strike (40.000).
Raffaello tel. 06/7661749

VENDO i seguenti giochi originali completi di manuali e confezioni, nella versione disco per C64: Aspar GP Master (8.000), Power Drift (8.000), Dinamite Dux (8.000), Revs + (8.000), Pro Tennis Tour (10.000), Rick Dangerous (10.000) ed altri ancora. Inoltre scambio giochi e utility preferibilmente in Vicenza e Nord Italia. Ogni 5 dischi un simpatico omaggio... informatico.
Emiliano Perucca c.so S. Felice, 328 - 36100 Vicenza tel. 0444/560934 ore pasti

VENDO causa passaggio sistema superiore serie di giochi originali su cassetta per C64 comprensivi di istruzioni ed eventuali gadgets. The Untouchables, Altered Beast e molti altri. Prezzo trattabile.
Simone Filippetti via P. L. da Palestrina, 20 - 06024 Gubbio (Pg) tel. 075/9274589 ore pasti

VENDO dischetti vergini bulk da 3' 1/2 a L. 950 cadauno (minimo 50). Spedizioni in tutta Italia a carico del destinatario. Annuncio sempre valido.
Pierluigi Martini via Sem Benelli, 19 - 30174 Mestre (Ve) tel. 041/5340342 ore serali

VENDO A500 "nuovo" con espansione ad 1 Mb senza clock, con disk drive originale, modulatore TV ed interfaccia midi, stampante a-margherita nuovissima, mai tolta dal cartone d'imballaggio e giochi scelti dall'acquirente. A L. 1.700.000.
Giacomo Miotti via R. Battistini, 4 - 00100 Roma tel. 06/536981

VENDO i seguenti giochi per Amiga: Ranx, Robocop 2, Indy, Turbo Lotus Challenger ed altri.
Marco tel. 080/415054

VENDO per Sega Megadrive (versione europea) i seguenti giochi, in ottimo stato, usati pochissimo: Super Hang-On, Last Battle. A L. 50.000 cadauno, prezzo trattabile, sono disposto a scambiarli con altri giochi per Sega Megadrive della versione italiana.
Stefano tel. 02/417659

Offertissima VENDO Atari Lynx praticamente nuovo con alimentatore e tutto il resto + 6 pile stilo ricaricabili + Blue Lightning e Gauntlet il tutto a L. 255.000 spese postali comprese.
Marcello Cangialosi via Medaglie d'Oro, 80 - 74100 Taranto tel. 099/334981

VENDO per Pc i seguenti giochi originali: Impossible Mission 2 a L. 15.000; Platoon a L. 18.000; Centurion Defender of Rome a L. 30.000.
Marco Levreri tel. 0564/934226 ore pasti

VENDO/scambio giochi per Amiga possibilmente in zona Vicenza. Massima serietà.
Stefano Ferronato via Venezia, 15 - 36030 Caldogno (Vi) tel. 0444/585223 dopo le 14,30

VENDO stampante per C64 MPS 803 a L. 200.000. In regalo Modem originale commodore C64.
Cesare tel. 035/961081 ore serali

VENDO C64 con registratore in ottime condizioni a L. 200.000 trattabili.
Antonio tel. 0865/900335

VENDO/scambio software per Atari. Cerco soluzione di Dungeon Master.
Alessio tel. 010/219860

Attenzione!!! VENDO A500 un anno di vita, con espansione 500K, più modulatore TV, monitor monocromatico e giochi, 2 joystick il tutto a L. 700.000, o monitor a parte a L. 650.000.
Davide Longhi via Tiraboschi, 44/B - 41012 Carpi (Mo) tel. 059/698262 dalle 20 in poi

VENDO C64+ registratore + copritastiera + 2 joystick e 30 giochi originali a sole L. 250.000. Al primo acquirente regalerò 3 giochi originali a sua scelta.
Fabiano tel. 051/413315 ore 21

VENDO giochi per Sega Master System da L. 40.000 a L. 60.000.
Adriano Musso via Barbarasco, 8 - 16033 Calvari (Ge) tel. 0185/358150

VENDO TV Sports Football per Ms Dos compatibili, appena comprato, nella sua confezione originale comprendente due manuali e i dischetti nei due formati a L. 30.000, per errato acquisto; io ho un Ibm Ps/2 e su questo computer il gioco non gira.
Gianmarco tel. 045/6081667 dopo le 14

VENDO i seguenti giochi originali per Ms Dos a metà del prezzo di listino: Vette! Star Trek V, Pro Tennis Tour, Falcon AT, GP Circuit, Lombard Rally, 4th & Inches, California Games, The Games: Winter Edition.
Fabio Lenzi via Faleria, 8 - 00183 Roma tel. 06/7008111 dopo le 20

VENDO per computer Ibm, Olivetti Pc, Xt, At e compatibili Ms Dos, ottimo programma di gestione magazzino componenti elettronici utilizzabile anche con mouse completo di documentazione. Utilissimo per hobbisti, riparatori ecc., produzione propria.
Valerio tel. 0587/213612

VENDO o scambio cartucce per megadrive Alex Kidd, Super Hang-on.
Matteo tel. 0573/24755 ore negozio

VENDO il futuro: console giapponesi di ogni tipo.
Francesco tel. 039/6957091 ore 15

VENDO/Scambio programmi per A500 inoltre vendo dischi vergini da 3 1/2 a L. 1.000 ciascuno.
Dino Chierego via della Tesa, 8 - 34137 Trieste tel. 040/392984 dalle ore 20 alle 21

VENDO per Amiga digitalizzatore audio autocostruito ottime prestazioni a L. 60.000 sconti per quantità.
Alessandro Badii via Parenzo, 36 - 57013 Rosignano Solvay (Li) tel. 0586/790301

VENDO console portatile, Game Boy Nintendo con due mesi di vita, più 4 giochi: Tetris, Super Mario Land, Qix, Golf a L. 250.000 trattabili, oppure, scambio tutto, con console Sega Master System più qualche gioco.
Mauro tel. 0444/911910 dalle 18 alle 20,30

VENDO giochi per Amiga a L. 15.000 cadauno: The Spy who Loved me, Eswat, Lost Patrol, Hong Hong Phooey, Klax, Manchester United, The Gold of Atzecs.
Maurizio tel. 0142/55574 ore pasti

VENDO giochi originali a basso prezzo per Ibm. Alcuni titoli: U VI, King's Quest 4 e 5, Larry 3, Space Quest 3, Police Quest 2, Indiana Jones (l'avventura), International Soccer Challenge, The Pawn ed altri.
Paolo tel. 0371/35138

VENDO Atari Xe perfettamente funzionante con tastiera, console, pistole e 4 cartucce e

registratore più un gioco, il tutto al prezzo di L. 170.000.
Tel. 0059/642765

VENDO Nintendo con 2 pulsantiere, Super Mario Bros, Pistola Zapper, Tennis, Batman, Double Dribble tutto con il proprio imballaggio a L. 370.000.
Luigi Ciarciaglini via S. Camillo de Lellis, 103 - 66100 Chieti tel. 0871/67468

VENDO giochi originali per C64/128 su disco e cassetta.
Fabio tel. 045/7551620

VENDO 300 dischi bulk Sony Ds/Hd (alta densità), causa inutilizzo. Vendo anche per piccole quantità. Cedo per sole L. 1.600 cadauno. Sono formattabili a 2 Mb!
Diego tel. 0933/938404

Giochi originali per Pc su dischetti da 3,5": Wonderland, Dream the Dream ..., Berlin 1948, Guns or Butter, The Global Dilemma, Centurio Defender of Rome usati poco e in confezioni integre con istruzioni gadgets ecc. VENDO a metà prezzo o scambio con altri giochi di uguale qualità e bellezza.
Pier tel. 02/8693290 orario ufficio

VENDO per Ms Dos i seguenti giochi originalissimi a L. 25.000 cadauno: Kick Off 2, Wonderland, Test Driver III e Wing Commander.
Marino tel. 039/674291

VENDO tutti i numeri delle riviste K, The Games Machine e Zzap! a L. 5.000 l'uno. Solo zona di Roma. Svendo blocchi di 10 cassette originali per Spectrum 48/128K (periodo 1986/88) a L. 60.000 l'uno (giochi a scelta, costo originario L. 180.000). Solo zona Roma.
Stefano Cionchi via Pio Emanuelli, 55/41 - 00143 Roma tel. 5034325

Amiga club VENDE/scambia nuovissima software: Strider II, Robocop II, Monkey Island ed altri.
Siegmar Pfeiphofer via Trieste, 20 - 39100 Bolzano tel. 0471/279146 dopo le 19

VENDO a metà prezzo i seguenti giochi originali per Amiga: Wings, It Came from the Desert, Nitro, Future Wars, Super off Road ed altri.
Vito Astone via Napoli, 41 - 07100 Sassari

VENDO un registratore per C64 o C16, due joysticks e moltissime cassette di videogiochi al prezzo di L. 180.000 trattabili. Il tutto è in perfette condizioni il prezzo reale supera le L. 300.000 un vero affare.
Salvatore tel. 0931/767653
Valerio tel. 0931/760404

VENDO C64 new + registratore + joystick + giochi + reset + game killer + penna ottica + presa scart + duplicatore + costruttore di giochi + riviste di computer + programma per creare musica + mouse 1351 + geos 2.0 il tutto imballato a L. 400.000.
Camillo tel. 011/613557

CERCO

CERCO disperatamente Leisure Suit Larry III. Annuncio sempre valido. Prezzo da concordare. Max serietà.
Matteo Sala via Monte Bianco, 1 - 20052 Vedano al Lambro (Mi)

CERCO appassionati/e di giochi di ruolo (D&D, AD&D, Mechwarrior) in zona Cassino.
Luca Casolino via S. Michele, 9 - 03043 Cassino (Fr) tel. 0776/439829

CERCO ragazzi/e disposti/e a passare allegre giornate in compagnia di Dungeons & Dragons non sono pratico ma ho molta voglia di cominciare. Possiedo i 5 set e le miniature; età preferibile dai 14 ai 16 anni.
Mirko Calvani tel. 0523/451344 ore pasti

CERCO ardentemente software per Ibm compatibile soprattutto simulatori aerei-tanks.
Giovanni Bais via Filangieri, 70 - 80069 Vico Equense (Na) tel. 081/8798021 sera

CERCO aiuti per risolvere i giochi: Pipeline e Play it Again, Sam 1, 2, e 3 per Olivetti Prodest Pc 128 S.
Giacomo tel. 0365/540498 pomeriggio

CERCO disperatamente i seguenti giochi originali per Amiga: Golden Axe, Strider, Speedball 2. Annuncio valido in tutta Italia. Prezzo massimo per ogni gioco è di L. 15.000.
Tel. 055/652150 ore pasti

CERCO solo Public Domain/Shareware Ms Dos. Mandami elenco con breve descrizione di ciascun programma e modalità per contributo spese/scambio.
Flavio Tettamanzi via Somigliana, 3 - 22070 Veniano (Co)

Possessore Amiga CERCA persone in zona Toscana per scambio programmi. No lucro e massima serietà.
Simone Losoni via Gagarin, 64 - 56023 Navacchio (Pi) tel. 050/775297

CERCO Zak McKracken and the Alien Mindbenders per A500, in italiano.
Fabio Casari via Torino, 24 - Modena tel. 059/372958

CERCO Sim City, Railroad Tycoon, Klax, Pipemania, Welltris, Atomix, Second World, Vaxine, The Light Corridor ed Alpha Waves. Contatto club di utenti PC.
Nicola tel. 0184/570098

CERCO programmatore esperto in giochi per poter sviluppare le mie idee su A500, massima serietà.
Duke Jonathan Jason Zucchetti via S. Ambrogio, 35 - 20015 Parabiago (Mi) tel. 0331/490238 dalle 14 alle 22

CERCO possessori di Amiga per vendita o scambio di programmi.
Fausto tel. 0865/900601

Il nuovo Cillo Soft club CERCA nuovi soci in tutta Italia, iscrizione gratuita. Vendiamo anche dischi vergini ad un prezzo molto ragionevole.
Alessandro Picchianti via del Sole, 41 - 58019 Porto S. Stefano (Gr) tel. 0564/812256

CERCO possessori A500 desiderosi di scambiare software per la nostra fantastica macchina. Graditissimi contatti con club.
Mimmo De Cesare tel. 089/272348

CONTATTI

Cerco CONTATTI per Amiga e Macintosh. Max serietà.
Antonio Cupo via Matteotti, 2 - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/267619

Sei un appassionato di Dungeons & Dragons, è nato un club di giocatori e master che conta già sei sedi in tutta la Lombardia. Il suo nome è Darkover Dungeons & Dragons Network. Chiediamo massima serietà. Per ulteriori informazioni telefonare (per la sede di Lissone):
Andrea tel. 039/672841 ore pasti e sera
Gianfranco tel. 02/2152612 solo sera
Per le sedi di Milano, Monza, Como, Vimercate, Besana:
Alessandro tel. 039/732460 solo sera

Rainbow amiga club 2000 cerca CONTATTI con utenti Amiga per scambio software.
Antonio Di Vito via Epipoli, 3 - 84100 Salerno

Nasce una nuova distribuzione software. No lucro e max serietà.
Pierluigi Montebello via De Sabramo, 28 - 83031 Ariano Irpino (Av)

L'Omega software Incorporated cerca CONTATTI per Amiga.
Sergio tel. 0875/2197 o lo 0875/706197

Grande club in provincia per Amiga. Nessun interesse di lucro e grande esperienza tecnica di programmazione in Amos, Pascal e nel sistema operativo.
Amiga Space club 2000 - via Palma Tr., 141 - 92027 Licata (Ag) tel. 0922/892814

Dhs club mette a tua disposizione tutto il software e hardware esistente per sistemi Amiga e Pc. CONTATTATECI non abbiamo fini di lucro.
Dante D'Eramo via Luisa D'Annunzio, 9 - 65129 Pescare tel. 085/692569

Cerchiamo CONTATTI con altri gruppi in tutta Italia.
Andrea Fasce via Pisa, 17/1 - 16146 Genova tel. 010/302812 dopo le 22

69 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.

http://speccy.altervista.org/